CALLIOPE HS
L 16558 - 2 - F: 4,99 € - RD

SÉDUCTEURS, ANGOISSANTS ET IMMORTELS

CALLIOPE

HORS SÉRIE

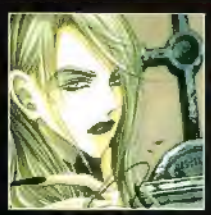
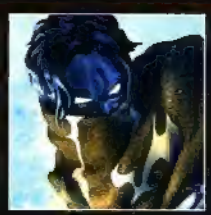
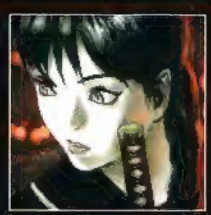
SPÉCIAL

VAMPIRES

DE NOSFÉRATU À VAN HELSING
EXPLORATIONS DU MYTHE

BD, LITTÉRATURE, JEUX-VIDÉO
LES ENFANTS DE LA NUIT SONT PARTOUT !

VAMPIRELLA ET SES COPINES
QUAND SEXE RIME AVEC SANG

CADEAU !
4 POSTERS EXCEPTIONNELS

CALLIOPE H.S. n°2 JUIN- JUILLET 2004 - FR : 4,99 € - DOM : 6.04 € - BEL/LUX : 5.84 € - CH : 8.50 FS

coup de sang
Boogiepop Phantom de Kohei Kadono, disponible en 4 DVD chez Dybex

SOMMAIRE

Tremblez pauvres mortels... Élégants ou monstrueux, raffinés ou vicieux, les maîtres de la nuit sont là ! Ils posent leurs empreintes dans tous les arts, cinéma, BD, littérature ou jeux vidéo ne peuvent plus se passer de ces terribles icônes. Ces êtres des ténèbres envahissent même les nuits de Tokyo où ils traînent leurs pâles figures à la recherche de proie dodue !
Les vampires ne sont pas nés ex-nihilo, ils se nourrissent de nos angoisses ancestrales. Dérivés du terme russe Oupir, les vampires font leur entrée "officielle" en 1725 en Hongrie où sévit une terrible épidémie de rage. Ils peuplent pourtant les peurs humaines depuis la nuit des temps. Qu'on les nomme ch'ing Shih en Chine, goules dans les pays musulmans, ou qu'ils prennent la forme de boule de feu en Afrique, ces êtres troublants, bloqués entre la vie et la mort, sont toujours chargés d'une aura sexuelle fatale à ses victimes. Le vampire moderne arrive tout droit des Carpates, les montagnes escarpées de Transylvanie. Au XVème siècle, le comte Vlad III Tepes pour repousser les assauts de Turcs, les faisait empaler avant de faire ripaille devant ce spectacle sanglant. Auparavant en Europe occidentale, on a souvent assimilé ces créatures aux cannibales et à une autre peur permanente à l'époque : être enterré vivant. En 1520 l'affaire va encore plus loin puisque l'Église Catholique Romaine déclare que les morts-vivants existent et qu'ils sont en fait des excommuniés. Un texte officiel décrit même le mode opératoire pour s'en débarrasser !
Que dire alors de l'épidémie de morts-vivants de 1679 ! Suivent alors les épidémies de peste, de choléra, de fièvre jaune d'une telle ampleur que la peur de la contagion pousse à ensevelir des malades encore vivants. Ces maladies sont décrites comme issue du diable avant qu'au début du XIXème siècle, le mythe ne tombe dans les plumes fantastiques des artistes romantiques... Alors gousses d'ail en poche et crucifix sur le coeur, partez à la découverte de ces intrigants personnages au fil des pages de ce hors série de Calliope, placé sous le signe des saigneurs de la nuit !

Emma "Mina" Deleva

Page 04 Un siècle de terreur
Page 09 Le Monde des ténèbres
Page 16 Saigneurs de la nuit
Page 23 Carnet de chasse
Page 47 Esprits d'Orient
Page 52 Pixels sanglants
Page 56 Tokyo Bloody night
Page 58 Terreur enfantine
Page 60 Le charme des ténèbres
Page 64 Vampire fais-moi rire !
Page 66 Fringale permanente

©Brom/rat's den/FPG Inc.

Hors Série Calliope Vampires est une publication des EDITIONS DE TOURNON, 45 rue Broca - 75005 - Paris
Tel : 01.43.36.32.00
Fax : 01.43.36.60.87
E-mail : info@tournon-semic.com.
En co-édition avec : Anime Virtual limited (AV Consulting).
Conception : Anime Virtual limited.

Directeur de la publication : Henri-Claude Prigent
Directeur de la rédaction : Patrick Manoukian
Secrétaire Générale : Dominique Hascoët
Responsable de projet : Cedric "*Mammet*" Littardi
Chef de projet : Emma "*Mina*" Deleva

Création et maquette : Alain "*l'Empaleur*" Langlois
Rédacteurs : Iker "*Louis*" Bilbao, Alex "*Lestat*" Bodecot, Pa Ming "*Alucard*" Chiu, Dimitri "*Kraven*" Pawlowski, Stéphane "*Muriel*" Perroud, Johan "*Drago*" Scipion
Internet : Jean-François Mamet
Publicité et communication : Thomas Maubert, (t.maubert@tournon-semic.com)
Abonnement : BP 21613 - 44316 Nantes Cedex 03
Tel : 02.51.86.14.14.
Diffusion MLP,
Dépôt légal : à parution
ISSN : en cours
Commission paritaire : en cours
Rédaction et correspondance : Calliope - Éditions de Tournon, 45 rue Broca -75005- Paris.
Tel : 01.43.36.32.00.
E-mail : info@tournon-semic.com
Commission paritaire : 0907K82057
Imprimé dans la C.E.E.

Crédits photos et images remerciements aux éditeurs. Les visuels appartiennent à leurs auteurs et ayant droits, tous droits réservés.

Le visuel de couverture est ©Brom/Moon Dog/FPG Inc.

UN SIECLE DE TERREUR

Gary Oldman, un Dracula charismatique (Bram Stoker's Dracula 1992)

Le film de vampires a plus de cent ans, près d'un millier de films sont consacrés aux suceurs de sang, notamment autour de sa figure la plus mythique, le comte Dracula. Retour guidé sur ce siècle rouge sang.

Créature qui symptomatise les peurs humaines les plus terribles, il a été, est et sera l'être parfait pour le cinéaste qui désire terroriser son spectateur. Un des premiers sujets de l'histoire du cinéma, le vampire est bien parti pour également en être un des derniers.

NOSFERATU DEVIENT DRACULA

En 1896, le cinéma a cinq ans. Le Français Georges Méliès, un des pionniers, réalise un court-métrage de deux minutes, *Le Manoir du Diable*. On trouve déjà des thématiques vampiriques. Une chauve-souris vole jusqu'à un ancien château, elle se transforme en Méphistophélès, avant d'être repoussée par un crucifix ! Le *Dracula* de Bram Stoker, qui posera les fondements modernes du mythe du vampire, ne sort qu'un an plus tard. D'autres films de vampires suivront dans les années 1900 à 1920, plus ou moins glorieux, tels *Les Vampires*, de Louis Feuillade, ou un *Dracula* russe de 1920, dont il n'existe plus de copie, la première adaptation du roman de Stoker... Un film va bouleverser l'histoire du cinéma d'horreur.

Le premier vampire de cinéma (Nosferatu 1922)

Bela Lugosi ou Dracula fait homme (Dracula 1931)

Les adaptations au cinéma de Dracula s'inspirent du texte de Bram Stoker, ou d'une pièce de théâtre éponyme, écrite par Hamilton Deane.

Nosferatu de F.W. Murnau en 1922, adaptation non officielle de l'histoire de Stoker, met en scène l'exceptionnel Max Shreck dans le rôle du comte Graf Orlok. *Nosferatu* offre une vision du vampire très différente de celle que l'on connaîtra ensuite. Ici, il est laid et effrayant, mais possède malgré tout un magnétisme animal. Même si l'apparence du vampire de Murnau n'inspire pas l'histoire du cinéma, il marque par sa mise en scène et en ambiance et réussit encore de nos jours à distiller un sentiment de terreur.

Les adaptations au cinéma de *Dracula* s'inspirent de deux textes de l'original de Bram Stoker, ou d'une pièce de théâtre éponyme, écrite par Hamilton Deane. En 1931, Universal décide d'adapter la pièce, manquant de moyens pour mettre en scène le roman ! Un triste concours de circonstances voit naître un des Dracula les plus fameux de l'histoire. Bela Lugosi l'incarne puisqu'il remplace Lon Chaney, mort peu de temps avant le tournage.

L'Austro-hongrois croise dans sa carrière les trois créatures mythiques du cinéma de genre : Frankenstein, le loup-garou et le vampire. Il interprétera à nouveau le maître de la Nuit, dans *Mark of the Vampire* (1935), un court-métrage de Tod Browning. Un rôle qui le marquera puisqu'il est enterré drapé dans sa cape de Dracula.

Christopher Lee, incontournable (Dracula 1958)

Christopher Lee habite le rôle de Dracula, au point qu'il devient l'incarnation du comte dans l'imaginaire populaire

L'ÂGE D'OR DU VAMPIRE

En 1958, le studio des films d'horreur le plus connu, la Hammer sort *Dracula* de Terence Fisher. Deux acteurs s'y partagent la vedette : Peter Cushing incarne le professeur Abraham Van Helsing, et Christopher Lee, le comte Dracula). Ensemble, ils tourneront plusieurs dizaines de films, reprenant les mêmes rôles, faisant le bonheur de la Hammer et des spectateurs. Christopher Lee habite le rôle au point que l'apparence du Comte se superposent dans l'imaginaire populaire. Dans le roman de Stoker, Dracula est grand et mince, au visage aquilin, avec une moustache fournie, des tempes dégarnies et de longs cheveux bouclant un peu. Avec Christopher Lee, Dracula est toujours un homme grand et mince, mais aux cheveux courts coiffés vers l'arrière, et sans moustache.
Quand la Hammer ferme ses portes en 1984, elle entraîne dans sa fin un pan glorieux du cinéma de vampires.
À peine dix ans après, un nouvel OVNI vient réveiller le genre. En 1983, Tony Scott réunit Catherine Deneuve, David Bowie et Susan Sarandon dans *Les Prédateurs* (The Hunger). Les vampires y sont présentés, installés socialement à New York.
Citons aussi l'inclassable *Near Dark* de Kathryn Bigelow, improbable mélange entre le western, le road-movie et le film de vampires. Doté des personnages riches et complexes, *Near Dark* prépare le choc qui arrivera sept ans plus tard. Entre temps, le *Bram Stoker's Dracula* de Coppola (1992), respectueux de l'œuvre originale de Stoker, si l'on excepte l'histoire d'amour, rend ses lettres de noblesse au film de vampires, dans une sublime flamboyance gothique.

DENTELLES ET RAFINEMENTS

1994 c'est l'électrochoc avec l'adaptation du roman d'Ann Rice. *Entretien avec un vampire*, change à jamais l'optique du film de vampire.
Impossible de ne pas reconnaître son impact. Le film de Neil Jordan, avec Brad Pitt et Tom Cruise, présente les vampires comme des

Brad Pitt, une beauté immortelle (Entretien avec un vampire, 1994)

Dracula vu par Blaxploitation (Blacula 1972)

Baiser sulfureux

Créature sensuelle, il n'est pas surprenant que la dimension érotique du vampire soit une veine exploitée. Un érotisme soft palpable du *Dracula* de Coppola aux films de vampire de la Hammer. Il peut aussi tomber dans l'érotisme plus dur, voire la pornographie soft, à l'instar des œuvres de Jean Rollin avec *La Morte Vivante* ou *Frisson des Vampires*. Il parsème le gore et d'érotisme lesbien. Malgré des moyens ridicules, Jean Rollin est parvenu à se créer une certaine réputation avec des films où le spectateur oscille entre le rire et la peur !

Créature sensuelle, il n'est pas surprenant que la dimension érotique du vampire soit une veine exploitée

Bram Stoker's Dracula 1992

Richard Roxburgh, un Dracula à la classe éternelle (Van Hellsing 2004)

Bien qu'étant des bêtes assoiffées de sang, les vampires peuvent lutter et conserver leur humanité.

Dracula et Mina (Bram Stoker's Dracula 1992)

créatures damnées, qui ont droit à la rédemption. Bien qu'étant des bêtes assoiffées de sang, ils peuvent lutter et conserver leur humanité. *Entretien avec un Vampire* change l'image du vampire, il apparaît telle une créature torturée et s'interroge sur sa nature.

John Carpenter, avec son *Vampires*, quatre ans plus tard, réussit un mélange absolument détonnant de western et de film de vampire. Avec James Woods en chasseur désabusé, et un vampire dont l'apparence et la bestialité le rapprochent plus de la vision médiévale et européenne de la créature, Carpenter propose un film d'action stylé, violent et efficace.

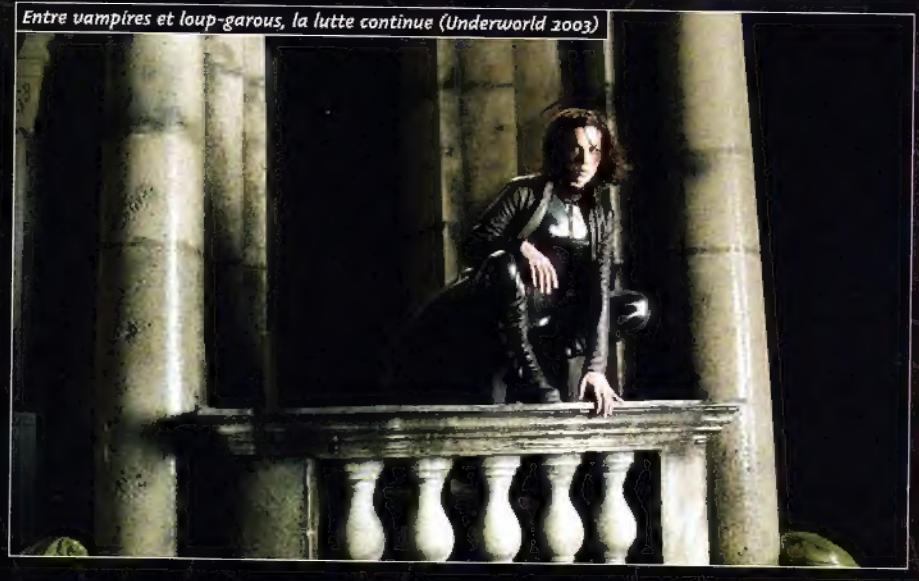
Et il en est un peu de même avec *Une Nuit en Enfer* de Robert Rodriguez, un délire gore où Harvey Keitel, Georges Clooney et Quentin Tarantino massacrent sans aucun remords du vampire. Deux frères hors-la-loi, Clooney et Tarantino, kidnappent une famille, et attendent la rançon dans un bar fréquenté uniquement par des vampires ! La seconde moitié du film est une séquence d'action géante, où les humains tentent de survivre jusqu'à l'aube face aux habitués du comptoir. Barré et sans prétention, ce film présente les enfants des ténèbres comme de la vulgaire la chair à canon.

CHASSEUR OU CHASSÉ !

Ces dernières années, plusieurs tendances du film de vampire se distinguent. Celle du chasseur de vampires, à travers les deux *Blade*. Wesley Snipes y campe un demi vampire chassant ses congénères. Un troisième *Blade* est en préparation, qui mettra le chasseur face à Dracula lui-même ! Seconde tendance, les films de vampire à petits moyens, proches de la série B. On peut sortir du lot *Dracula 2001* de Patrick Lussier. Il y reprend l'idée selon laquelle le premier vampire serait Judas.

Dernière tendance très en vogue, avec *Underworld*, sans doute le plus proche d'*Entretien avec un vampire* dans l'approche de la nature profonde du vampire. Il est membre d'une communauté établie en marge de la société humaine : il existe, et se cache aux yeux de son bétail humain. Il connaît ses castes, ses guerres d'influences politiques, ses grands noms. Film à l'imagerie gothique flamboyante, un second volet est en préparation.

Entre vampires et loup-garous, la lutte continue (Underworld 2003)



Drôles de rencontre

Dracula, un peu comme Godzilla, croise plein de monde, et affronte des figures mythiques plus ou moins originales. L'adversaire le plus récurrent et le plus classique de la créature est le Professeur Van Helsing, Dracula a croisé des opposants bien plus exotiques. Outre le monstre de Frankenstein, qu'il rencontre à plusieurs reprises, l'homme aux canines ensanglantées, joué par John Carradine, affronte Billy the Kid. Encore plus surprenant, Dracula croise une autre chauve-souris, Batman, en 1967, dans l'étonnant *Batman Fights Dracula*, petite merveille du réalisateur philippin Leody M. Diaz. En dehors de ses duels atypiques, le vampire a aussi connu des variations surprenantes comme ces purs produits de la blaxploitation des années 70 où sévit un vampire noir, subtilement nommé Blacula !

Crocs d'Asie

Outre la saga des *Mr. Vampire* de Ricky Lau, l'acidulé et déjanté *Twins Effect* de Dante Lam propose la vision d'un vampire européen. Destiné à mettre en valeur deux chanteuses de pop, le film oscille entre humour, couleurs flash et scènes d'action plutôt bien menées, le tout rythmé par une musique à la sauce techno. Surprenant et plutôt divertissant.

Au Japon, Michio Yamamoto reste une figure de ce genre de films, avec notamment *Chi o sou bara*, imaginant un Dracula joué par un occidental dans une ambiance proche de la grande époque de la Hammer.

Van Hellsing 2004

Kalinda
Hasina Kesi
Zebulon
Mangle
Rage 8 Damage 6
Only usable in Crinos form.
Opponent can take no actions (other than regenerate) until this wound is healed.
Combat Action
[6]
Bannissement des faibles
Marie, Lady Thunder
Off-Balan
Rage
Combat A
Independent: If Marianna Methuselah controlling a
during his or her unzip p
strength when in combat
Do not replace until after Combat.
Usable only by a tapped vampire.
This vampire can play reaction cards and attempt to block as though untapped until the current action is concluded.
Illus. © 1994 Randy Gallegos

En 1976, Ann Rice écrit "Entretien avec un Vampire", mais il faut attendre 18 ans, et un film, pour que le mythe prenne son ampleur actuelle.
Pourtant dès 1991, "Vampire, la Mascarade", un jeu de rôles s'intéresse à l'œuvre de la romancière.
Ce jeu a connu un succès peu commun, à grâce à son approche du vampire et à son ambiance graphique générale.

LE MONDE DES TENEBRES

En 1991 : White Wolf, jeune et petit éditeur de jeux de rôles sort l'ouvrage qui va révolutionner le milieu des rôlistes. *Vampire* est une révélation. En mettant l'accent sur les états d'âmes de vampires confrontés à leur bestialité, et l'emphase sur le roleplay (fait d'incarner un personnage, plutôt que de ne le voir qu'en données chiffrées), *Vampire : The Masquerade* est un succès immédiat. D'autres jeux sortent dans un univers général, *le Monde des Ténèbres*. En 1998 sort la troisième édition de *Vampire*.

VAMPIRE, LA MASCARADE LE CHOC !

Les suppléments se multiplient et la complexité de l'univers devient difficile à suivre ! White Wolf, devenu un des plus gros éditeurs de jeux de rôles, au côté de Wizards of the Coast (*Donjons & Dragons*) décide de mettre un point final. Il sort alors, pour chacun des univers de la gamme, un supplément qui permet de jouer la fin du monde : la Géhenne. Sorti fin 2003, il est aussi le passage de témoin avec une nouvelle édition, qui fait table rase de tout le passé. Un nouveau jeu, *World of Darkness Rulebook*, le livre de règles du *Monde des Ténèbres*, est attendu pour cet été aux États-Unis, avec un premier supplément *Vampire : Requiem*. Par souci de simplicité et de clarté, on se base ici sur le *Monde des Ténèbres*, troisième édition de *Vampire*, et sur les éditions les plus récentes des autres jeux.

Illustration tirée du "desk" de Vampire, la Mascarade

Illustration de Christopher Shy

VAMPIRES, LOUPS GAROUX ET FÉES

Paradoxalement, l'histoire du *Monde des Ténèbres* commence en 2001, avec la sortie du jeu *Exalted*. Jeu médiéval fantastique aux allures de manga et d'animation japonaise dans ses designs, *Exalted* se place dans un second âge, écho à un âge d'or des mythologies occidentales. Se situant peu de temps après la création du monde, *Exalted* est un jeu résolument épique, où les joueurs incarnent des humains « augmentés ». Lunars ou dragon-blooded, ils sont les ancêtres des futures races du *Monde des Ténèbres*. Et elles sont nombreuses. Vampires et loups-garous sont les plus connus et les plus populaires du *Monde des Ténèbres*. Les loups-garous defendent et luttent contre le Ver, représentation symbolique de la pollution et de la destruction de la terre. Un univers se concentre avec *Changelin* sur des victimes, des fées. L'existence des Changelins est menacée par les évolutions technologiques et la perte des croyances. Un univers très riche, et des références constantes à la mythologie féerique font de *Changelin* un jeu apprécié.
Le plus particulier des jeux de la gamme du *Monde des Ténèbres* est sans conteste *Wraith*. Les joueurs y incarnent des fantômes. Complexe et métaphysique, *Wraith* profite comme toujours d'un background riche et dense, qui met en avant l'interprétation des personnages.
Si *Wraith* est le plus particulier, *Mage* est le jeu le plus complexe. Suite officieuse du premier jeu des auteurs de *Vampire, Ars Magica*,

Cette réunion de talents est sans conteste une des raisons évidentes quant à la qualité de l'ambiance qui se dégage de Vampire

Vampire a donné aux mouvements gothiques un nouveau point de repère, après sa naissance dans les années 80

Mage propose d'incarner des mages, aux pouvoirs pratiquement sans limites. Le problème est que les mages jouent avec la réalité, et avec le concept de paradoxes, qui peut entraîner leur destruction !

Dans un autre dérivé, *Exterminateur, le jugement* propose aux joueurs d'incarner des humains normaux, habités par des Messagers qui leur donnent des pouvoirs leur permettant de lutter contre les monstres comme les vampires.

Enfin, *Demon : The Fallen* place les joueurs dans la peau d'anges déchus, aux pouvoirs toujours exceptionnels.

Les différents jeux de la gamme s'inspirent des concepts fantastiques connus, et jouent le jeu de la réference intelligente, pour de créer un univers le plus cohérent possible.

VAMPIRES : TREIZE CLANS

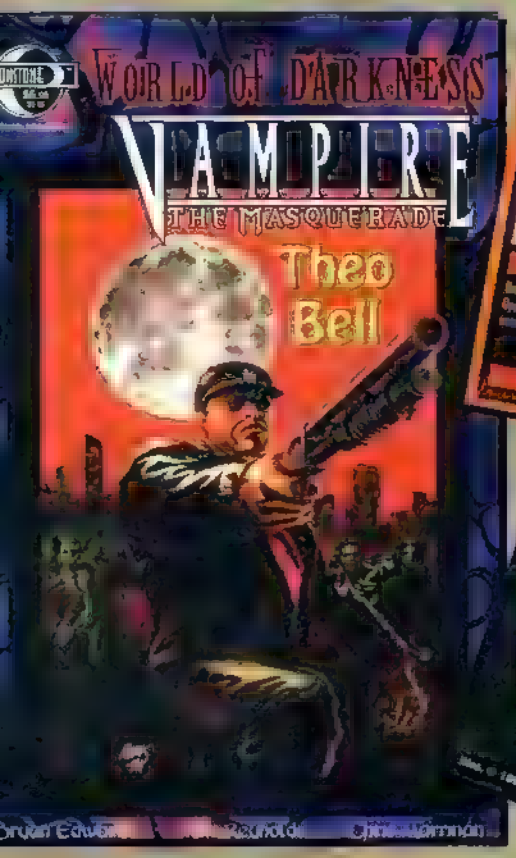
Le jeu-phare du *Monde des Ténèbres* reste pour longtemps *Vampire*. Il propose l'univers le plus riche de la gamme, et la cosmogonie la plus complexe.

Tout commence avec Caïn. Le premier. Le vampire originel, maudit pour avoir refusé de se repentir. Caïn enfanta trois vampires, Enoch, Zillah et Irad, considérés comme des vampires de seconde génération. Ces trois vampires donneront naissance aux treize vampires desquels naîtront les treize clans que l'on connaît encore aujourd'hui.

Ces treize vampires, à la puissance exceptionnelle, appelés Antédiluviens (ceux qui sont nés avant le Déluge), sont aujourd'hui détruits ou en sommeil. Seules des légendes existent encore à leur égard.

Et, de génération en génération, au fur et à mesure que les siècles passent, la part de sang originelle se dilue dans les vampires. Ils sont de fait moins en moins puissants et de moins en moins « vampires ». Les derniers-nés sont aujourd'hui de quatorzième génération.

Entre temps, des siècles de luttes de pouvoir, notamment dans le Moyen-Âge (Jeu : *Vampire : l'Age des Ténèbres*), ou à l'époque victorienne (dans le supplément *Victorian Age*). Des luttes les ont séparés en trois groupes de clans : la Camarilla, le Sabbat et les Indépendants.



Mark Jackson

Mark Jackson est un des piliers de l'univers visuel du *Monde des Ténèbres*, un de ceux qui est le mieux parvenu à représenter cet univers très particulier et à en tirer toute l'essence. Allumé juste ce qu'il faut, cet illustrateur de génie a également travaillé sur le jeu de cartes tiré du jeu de rôles l'*Appel de Cthulhu*, *Mythos*, ou en tant qu'illustrateur de couvertures pour des romans ou des comics.

Pour découvrir toutes - ou presque - ses œuvres : www.kimota.com

Visuels © Mark Jackson

Ils s'affrontent avec la crainte constante de la Géhenne, du réveil des Antédiluviens et de la destruction de tous, vampires ou humains.

L'ART DE LA MASCARADE

Le but des Camarilla est de maintenir l'ordre au sein des vampires, en pratiquant ce jeu subtil qu'est la mascarade. Il s'agit de vivre tout en veillant à ce que les humains n'apprennent jamais l'existence des vampires. Sept clans constituent la Camarilla : les Brujahs, des rebelles passionnées, les Gangrels, les plus proches de la nature sauvage des vampires, les Malkaves, devenus fous pour avoir vu la réalité, les Nosferatus, hideuses créatures maîtres des secrets, les Toreador, pour qui être vampire est un moyen de vivre dans l'amour de l'Art et de la Beauté éternellement, les Tremere, puissants magiciens et maîtres de l'occulte, et les Ventrue, l'aristocratie de la Camarilla.

Les Lasombra, maîtres de l'ombre, et les Tzimisce, capables de manipuler leur apparence physique, font partie du Sabbat et entendent plus profiter de leurs pouvoirs. Ses membres n'attachent que peu d'importance aux sociétés humaines, vues comme du simple bétail ! Enfin, les indépendants ont chacun leur but. Les Assamites sont les assassins de l'ombre, les Sétites sont liés à l'Egypte ancienne et au culte de Set, les Giovanni sont des

Illustration tirée du "desk" de Vampire, la Mascarade

Cardinal Sins Insubordination
Requires a ready Archbishop, Primus or Cardinal.
Only usable after a combat involving this vampire and an opposing non-aided Sabbat vampire. only usable if the opposing vampire is ready. Usable by a tapped vampire. The opposing vampire goes into torpor.

Pour "Vampire", tout commence avec Caïn. Le premier, le vampire originel, maudit pour avoir refusé de se repentir

© Tim Bradstreet

Tim Bradstreet Maître du jeu

Tim Bradstreet est une légende du comics et du jeu de rôles. Le parcours de cet Américain autodidacte de 37 ans est particulièrement éloquent. Démarrant sa carrière dans les années 85 et 86, il se lance dans l'illustration de jeux de rôles comme *Shadowrun* et *Vampire* sur les conseils de son collègue Steve Venters. Rapidement, le comics lui fait de l'œil, et il réalise de nombreuses couvertures, notamment *Hellblazer* #141, celles des numéros 1 à 12 du *Punisher* d'Ennis. En matière de vampires, il a travaillé à la conception artistique de *Blade 2*. Influencé par des auteurs aussi variés que Moebius, Bilal, Steranko ou Mignola, cet adepte du noir et blanc est maître dans l'art de la représentation d'ambiance sombres et désespérées.

© Mark Jackson

Autopsie d'un succès avec Olivier Noël

S'intéresser au jeu de rôle *Vampire* en France passait par une visite chez Hexagonal, traducteur officiel. Olivier Noël, rédacteur en chef du magazine D20 et responsable des jeux du *Monde des Ténèbres* gère les traducteurs et les choix éditoriaux au sein de la gamme. Il revient sur ce succès étonnant.

Portfolio : Le Monde des Ténèbres, c'est quoi ? Quel en serait votre description ?

Olivier Noël : D'un point de vue purement analytique, c'est un jeu qui a su surfer sur une vague exceptionnelle, un mélange de modernisme et de gothique, de gothique punk. Cela correspond à toute une mode qui a déferlé sur le cinéma et la B.D. Je suis en fait un peu surpris par la durée de l'effet de mode. Nous avons encore des joueurs de 16 ans, dans les clubs de jeu de rôles, des jeunes qui jouent à Vampire, sans avoir eut l'influence gothique des anciens qui écoutaient The Cure ou des trucs comme ça.

Depuis quand êtes-vous impliqué dans l'adaptation du jeu ?

Je n'étais pas à Hexagonal lors de la sortie de *Vampire* en français, en 1991, je ne suis à Hexagonal que depuis huit ans. À l'époque, c'était une des sociétés françaises avec le plus de contacts aux Etats-Unis, via Fabrice Sarrelli qui y avait ses entrées. Quand Vampire est sorti, il y avait eu Ann Rice, il s'est dit que c'était le truc à faire. Et Bingo ! Depuis *Vampire* est le deuxième jeu le plus vendu en France, derrière *Donjons & Dragons*. C'est notre meilleure vente. 20 000 à 30 000 exemplaires sur dix ans. Et nous continuons à en vendre deux à trois mille par an.

Comment travaillez-vous l'adaptation ?

En traduction pure, nous n'avons aucun problème, grâce à une très bonne équipe de traducteurs. L'Américain est moins riche que le Français. Malgré tout, cette langue possède l'avantage de pouvoir assembler des mots pour en former de nouveaux. On se retrouve à insérer de plus en plus de mots américains.

Quelles difficultés avez-vous rencontrés ?

Le souci dans le *Monde des Ténèbres* est qu'il suit une histoire très précise, avec six à sept suppléments par mois et par gamme. En France, le marché est bien moins important, et ne touche pas assez de monde pour tout traduire. Il faut maintenir la ligne directrice du récit en ne traduisant qu'un supplément sur trois ou quatre... Ce que nous n'arrivons pas à faire, tout simplement ! Alors, nous essayons de suivre au maximum la gamme qui a le plus de succès, comme *Vampire*, au contraire de jeux comme *Loup-Garou* ou *Mage*, ce qui a d'ailleurs posé quelques problèmes pour la Fin du Monde.

Travaillez-vous uniquement avec les graphistes originaux, ou vous faites travailler des artistes ici ?

Après un problème d'adaptation sur un supplément, White Wolf a interdit toute création sur ses jeux. On reprend tous les éléments d'origine, en corrigeant les petites erreurs historiques, comme des guillotines au Moyen-Âge. Pour tout ce qui est magazine, nous faisons appel à des dessinateurs sur place.

Quelles sont les clés de ce succès ?

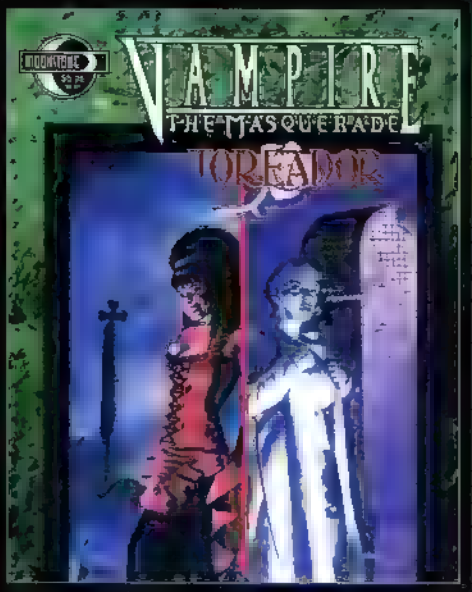
Je pense que c'est un ensemble de phénomènes. *Vampire* peut être joué de plein de façons différentes, comme *Donjons & Dragons*. Certains le jouent d'une manière très romantique et baroque, dans une vision à la fois idéaliste et désespérée de la vie. Vous pouvez aussi le jouer comme un gros bourrin, avec une créature remplie de pouvoirs. Sur certaines parties, sans qu'ils s'en rendent compte, les joueurs passent de l'un à l'autre.

De plus, cela fait appel à des choses que l'on connaît bien, en Europe. C'est un jeu qui aura certainement beaucoup de succès en Europe de l'Est.

Est-ce que Vampire a influencé d'autre milieu que celui du jeu de rôles ?

En fait. Rien ne naît de rien. *Vampire* a un peu « pompé » Ann Rice. Mais le succès a été tel que des comics officiels sont sortis. De même que des romans typiquement *Monde des Ténèbres*, avec la romancière Nancy Collins. Ann Rice s'est aussi inspirée de *Vampire*. Il y a aussi le cinéma et une série télé officielle.

Planche du comics "Toréador – Vampire, la Mascarade"



En fait, c'est un jeu de rôles qui a surfé sur la mode. De là à dire qui a pompé sur qui, on n'en sort plus...

White Wolf a accusé les créateurs d'Underworld d'avoir réutilisés des concepts propres à leurs créations dans le domaine du jeu de rôles. Pouvez-vous nous dire un mot sur ce procès ?

O.N. : C'est typiquement 'american way of life'. Cela fera de la pub à White Wolf, même si je ne suis pas sûr que cela leur rapporte quoi que ce soit. Cela étant dit, pour moi, *Underworld* est un film assez moyen, en fait surtout ciblé vers les adolescents. Du simple divertissement qui ne va pas plus loin. Ce procès est aussi un exemple, afin d'éviter tout problème dans le domaine du jeu vidéo, dans lequel White Wolf vend de la licence.

Quelques infos sur la suite de la gamme, après la Géhenne ?

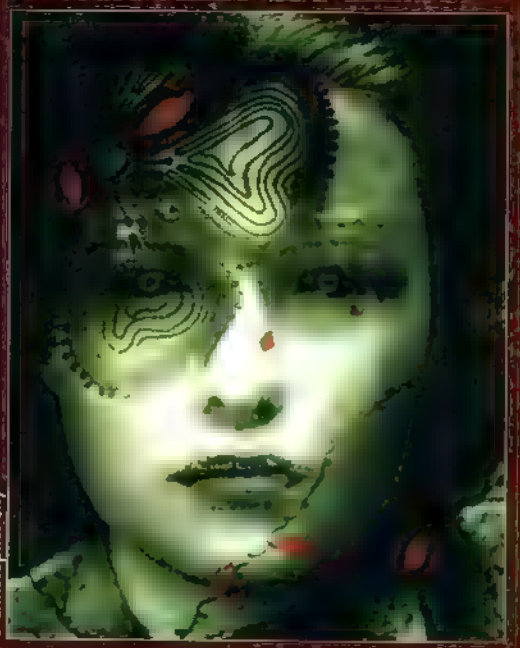
O.N. : En fin de compte, si White Wolf a mis fin au *Monde des Ténèbres*, c'est qu'il se sont enfermés dans un carcan de background. Ils ont décidé de faire table. En sortant une série de suppléments, avec une énorme opération promotionnelle à la GenCon, la plus grosse convention américaine de jeux de rôles. Cela s'est d'ailleurs très bien vendu. Chaque supplément propose quatre fins différentes, certaines meilleures que d'autres.

Au mois d'août prochain sort la nouvelle gamme. Le bouquin de base s'appelle *World of Darkness*. On y incarne des humains, qui pourront affronter des vampires, des loups-garous... Je n'en sais pas beaucoup plus. Derrière, va sortir un bouquin sur les vampires, les mages. Cela sera bien sûr traduit en français, le premier bouquin en novembre ou décembre. Ce n'est pas encore en cours de travail, mais c'est négocié.

Propos recueillis par Dimitri Pawlowski

Christopher Shy, quand le malsain rime avec art !

Sans aucun doute l'auteur le plus dérangeant, voir le plus malsain, au côté de John Cobb et ses représentations médiévales, Christopher Shy crée le studio Ronin en 1994. Son idée est imparable : laisser toute liberté aux artistes, mais profiter du pouvoir que procure leur regroupement en studio. Dix ans plus tard, le résultat est éloquent. Shy est particulièrement connu pour son travail sur les portraits, qu'il destine à partir de photos qu'il retouche



© Christopher Shy

Behind, un nouveau jeu de cartes

Si le *Monde des Ténèbres* a généré des jeux de cartes à collectionner à la *Magic* (par exemple *Jyhad* dans l'univers de *Vampire*, et *Rage* dans celui de Loup-Garou), il a aussi fait des émules. Ravensburger propose le jeu de cartes *Behind*, mélange subtil de cartes à collectionner et de jeu de plateau, le tout mâtiné de jeu de rôles. Proposant d'incarner un clan parmi les Sœurs, les Templiers, les Vampires, les Loups-Garous ou les Fantômes, le lien est vite fait avec l'univers du *Monde des Ténèbres*.

maîtres dans l'art de la nécromancie, et les Ravnos, des nomades jouant avec les apparences et les illusions comme personne
Tous les clans de la Camarilla possèdent des dissidents, qui ont rejoint le Sabbat. Ils sont qualifiés d'anti-tribu.
De nombreuses lignées secondaires, ainsi que les vampires d'Orient, sortes de cousins bien particuliers des lignées occidentales, viennent encore complexifier l'univers de *Vampire* dans le *Monde des Ténèbres*.

PARFUM PUNK ET GOTHIC

La grande nouveauté de *Vampire* était son ambiance, qui se distinguait des jeux de rôles de l'époque. On y revendiquait une approche romantique et l'interprétation de personnages torturés. *Vampire* reprend certains concepts directement d'Ann Rice et les pose clairement pour les faire tenir dans un système de jeu. Le postulat de depart pose que le vampire peut choisir de lutter contre ses instincts sauvages de prédateur naturel pour conserver son humanité. La dimension romantique du jeu, qui s'est éclipsée derrière celle de manipulation des dernières éditions, apparaissait dans l'impossibilité de lutter éternellement : un jour ou l'autre, la Bête prend le dessus !
Les luttes de pouvoirs forment les fondements de *Vampire* et découlent logiquement de la nature de ces êtres. Parasites, ils ne peuvent évoluer puisque morts, leurs existences ne se definissent que dans la recherche du pouvoir.
Si les différentes approches du jeu, en grand romantique, luttant contre sa nature, en politicien assoiffé de pouvoir, ou en créature sauvage toujours à la limite de la rupture, ont contribue à sa réussite, les raisons

Cartes, desks et manuels sont des créations White Wolf, traduits par Hexagonal

du succès de *Vampire* sont bien plus nombreuses.
Vampire est le premier jeu de rôles dont l'influence s'est ressentie en dehors du milieu des rôlistes. Bien que précédant le film, *Entretien avec un Vampire*, de trois ans le jeu a véritablement explosé au début des années 90.
Le plus impressionnant reste l'influence que *Vampire* a eu dans d'autres milieux comme le roman et les jeux vidéos. Aussi, et surtout, *Vampire* à donné aux mouvements gothiques un nouveau souffle. En effet, *Vampire* dégage une nette ambiance gothic-punk. Dès le départ nettement recherchée, l'unité visuelle et graphique de *Vampire* en font un des tout premiers jeux de rôles d'une richesse et d'une variété en illustrations que l'on avait jusqu'alors pas réellement vu dans le domaine.

TRAITS DE VAMPIRES

Des dizaines d'illustrateurs ont travaillé sur les jeux de rôles de la gamme du *Monde des Ténèbres*. Certains tels que Timothy Bradstreet ou Josh Timbrook, dès son départ, rejoints par Michael Bolton, Drew Tucker, et récemment Brom.
Des dessinateurs aux parcours souvent assez proches. Drew Tucker, Richard Kane-Ferguson, Tony Di Terlizzi sont des auteurs talentueux, qui sont nés aux yeux du grand public grâce à leur travail sur le jeu de cartes *Magic*.
La varieté de la gamme du Monde des *Ténebres* permet à des artistes très différents de s'exprimer. Rebecca Guay et ses couleurs pastels, ou Tony Di Terlizzi et son trait rond et amical trouvent plus à s'exprimer avec un jeu tel que *Changelin*. Drew Tucker, quant à lui, impose à merveille son style etrange, tout en angles droits, symbo-

Illustration livre de "desk" de Vampire, la Mascarade

lisme et couleurs sombres, dans les divers jeux de la gamme. Vince Locke, avec son trait dépouillé et morbide, s'est imposé dans les ouvrages de *Vampire* et de *Wraith*. Enfin, Richard Kane-Ferguson, qui travaille tout en peinture, dans une explosion de couleurs et de détails, a imposé un côté très sauvage et animal, qui l'oriente tout naturellement vers *Loup-Garou*. Un auteur comme Greg Loudon, mélangeant élégance et sensualité, parvient quant à lui à rendre parfaitement la dualité du vampire, entre socialité et bestialité.

Pratiquement tous ont travaillé, travaillent, ou travailleront sur d'autres jeux de rôles. Bröm travailla presque exclusivement sur le jeu *Donjons & Dragons*. Bolton et Bradstreet ont aussi touché au comics.

Cette réunion de talents est sans conteste une des raisons évidentes quant à la qualité de l'ambiance qui se dégage de *Vampire*.

Ambiances romantiques, sauvages, poétiques ou malsaines, ces créateurs sont parvenus, dans la continuité du travail d'Ann Rice, à moderniser l'image du vampire, en lui ajoutant une touche de gothique, et en y rajoutant une pincee de punk.

Dimitri Pawlowski

Des auteurs talentueux sont nés aux yeux du grand public pour leur travail sur les cartes Magic

John Van Fleet, Pilier de Vampire

Difficile de choisir parmi les nombreux illustrateurs de *Vampire* ! L'hésitation n'est pas longue devant le talent de John Van Fleet. Auteur phare de White Wolf, pour lesquels il réalise de nombreuses couvertures, son style inimitable orne également l'écran du MJ de *Vampire*, ainsi que les ouvertures de chapitre du livre de base.

Avec son style si particulier, il représente pour beaucoup de joueurs l'essence même de l'ambiance du jeu. Dessinant depuis qu'il a six ans, il suit une formation dans une école d'art. Aujourd'hui, en plus de ses travaux pour White Wolf, il travaille en tant pour DC, notamment sur *Batman* ou *HERO*.

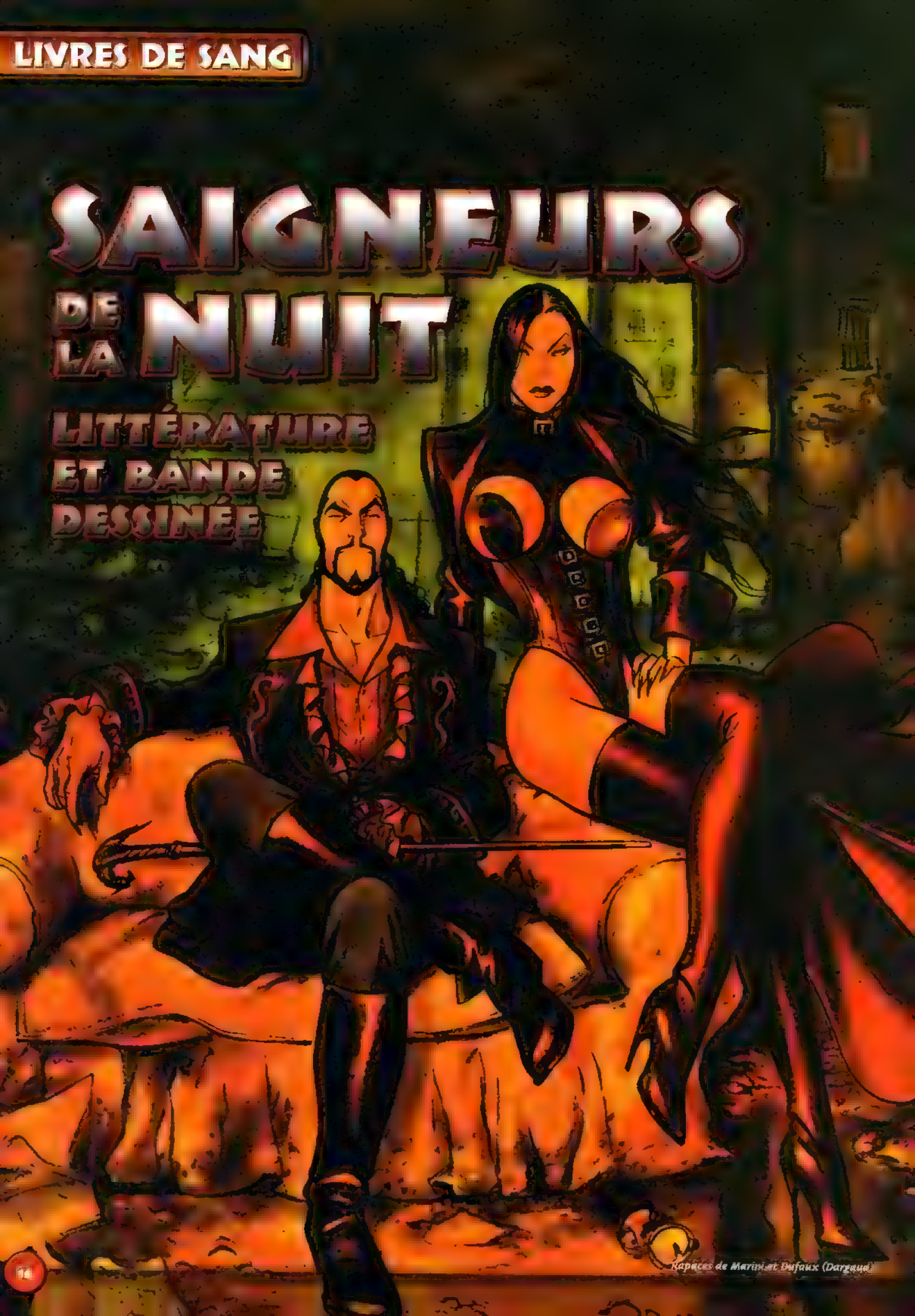
Visuels © Mark Jackson

© Mark Jackson

LIVRES DE SANG

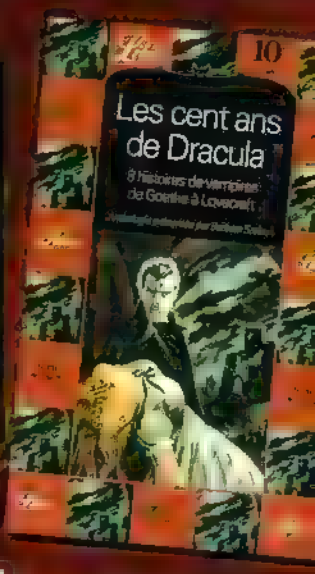
SAIGNEURS DE LA NUIT

LITTÉRATURE ET BANDE DESSINÉE



Rapaces de Marini et Dufaux (Dargaud)

N'importe quel libraire pourrait vous confirmer que les vampires font couler au moins autant d'encre que de sang. Une production pléthorique dont il serait bien présomptueux d'affirmer qu'on puisse en faire le tour complet en quelques pages. À défaut, voici donc une sélection aussi personnelle que subjective de livres, bandes dessinées et comic books consacrés aux Enfants de la Nuit.



Du mort-vivant putride des légendes hongroises et roumaines à l'archétype du vampire aristocrate, il y a un monde. En vérité, il y a surtout un écrivain, Bram Stoker, et son roman le plus célèbre, *Dracula*. Ce chef-d'œuvre s'inscrit dans un frémissement littéraire sensible, que son succès transformera bientôt en bouillonnement, puis enfin en véritable sous-genre du fantastique. Au premier rang des précurseurs, *Carmilla* de Sheridan Le Fanu (Denoël), une nouvelle très en avance sur son temps puisqu'on y trouve une vampire lesbienne, directement inspirée de la fameuse comtesse Bathory. Ce texte inaugure surtout cette Sainte Trinité du vampirisme que constituent le vampire, sa proie et son chasseur, un procédé repris par Stoker avec le triangle *Dracula / Mina / Van Helsing*. Autre source d'inspiration, *Le vampire* de John Polidori, secrétaire particulier de Byron, à qui le texte fut d'ailleurs longtemps attribué. Dans sa nouvelle, Polidori s'inspire de son employeur pour esquisser le portrait d'un vampire aristocratique, manipulateur et décadent, une leçon que retiendra Stoker. Cette nouvelle ainsi qu'une poignée d'autres est disponible dans *Les cent ans de Dracula* (Librio), un recueil rassemblé par Barbara Sadoul, cette même anthologiste qui a récemment publié un autre ouvrage du même type, *La solitude du vampire* (Librio toujours).

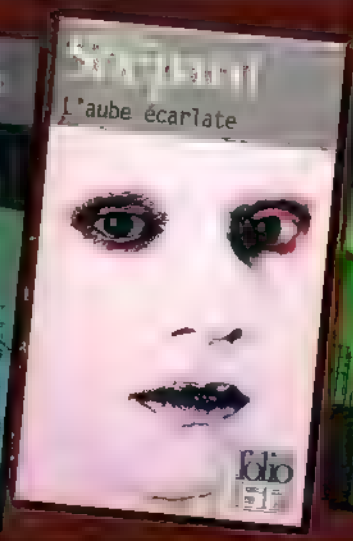
Dracula, le roman, tient à la fois de l'hommage et du règlement de compte.

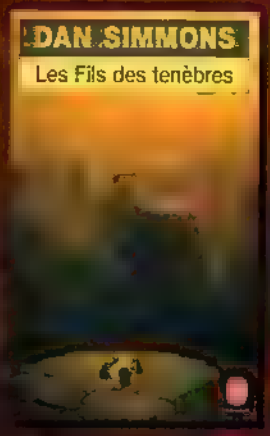
LE COMTE EST BON

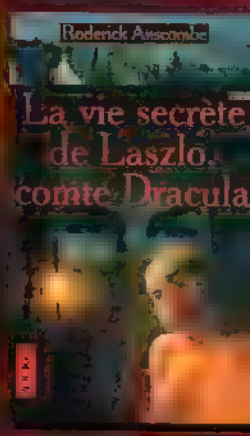
On peut considérer que 1897 est l'année zéro du vampirisme en littérature. C'est en effet à cette date qu'est publiée l'édition princeps de *Dracula*. Destiné par son père à un emploi de fonctionnaire, la carrière de l'Irlandais Abraham « Bram » Stoker prend un tournant inattendu lorsqu'il rencontre Henry Irving, l'un des plus grands acteurs shakespeariens de sa génération. Et le voici qui se retrouve à travailler au Lyceum, le théâtre d'Irving, en même temps qu'il peaufine son œuvre majeure. On ne s'étonnera donc pas d'apprendre que le comte Dracula doit beaucoup à Irving, l'acteur et le maître vampire ayant en commun élégance raffinée, présence magnétique et tempérament volcanique, l'un et l'autre étant tout à la fois excessivement charmeurs et insupportablement dominateurs. On ne sait si c'est à dessein mais il est un fait que le roman de Stoker tient autant de l'hommage que du règlement de compte. Irving d'ailleurs ne s'y est pas trompé, qui trouvait « affreuse » son adaptation théâtrale. Le public, lui, fut enthousiaste. Constamment réédité, *Dracula* est disponible en français dans deux traductions, l'une chez Marabout, l'autre chez Pocket. Signalons par ailleurs l'existence de *L'invité de Dracula* (10/18), un recueil de nouvelles de Stoker publié post mortem par sa veuve, et dont la nouvelle éponyme narre les aventures de Jonathan Harker sur le chemin des Carpates. Aujourd'hui intégrée à *Dracula*, elle avait à l'origine été écartée du roman par son éditeur.

PRINCE DES TÉNÈBRES ET CONSORTS

L'impact de *Dracula*, magnifié par le succès de ses premières adaptations cinématographiques, est tel que toute œuvre traitant de vampires s'inscrit nécessairement pour ou contre le concept du non-mort selon Stoker. Car celui-ci ne s'est pas contenté de copier-coller les légendes roumaines, il les a transcendées en une figure devenue au fil du temps une icône de la culture populaire. Dans ces conditions, nul ne sera étonné d'apprendre que ses épigones sont légion, au point qu'il serait parfaitement vain d'essayer de dresser ici la liste exhaustive des imitateurs et







La Sainte Trinité des non-morts : le vampire, sa proie et son chasseur.

des continuateurs de Stoker. Ils sont, même si l'on en restreint la liste aux livres et bandes dessinées publiés en français, bien trop nombreux. Une sélection s'impose donc. Aux inconditionnels de Dracula et aux grands amateurs d'ambiances victoriennes, je conseille certaines relectures du roman de Stoker : *L'invitée de Dracula* de Françoise-Sylvie Pauly (Denoël), *Le étoui de Dracula* de Freda Warrington (Livre de Poche), la trilogie des *Journaux de la famille Dracul* de Jeanne Kalogridis (Pocket) ou encore *Les chroniques de Dracula* de Fred Saberhagen (six volumes chez Pocket et au Fleuve Noir). Et quant aux lecteurs qui pensent qu'une vraie bonne histoire de vampire ne saurait faire l'économie des Carpates, ils seraient bien avisés de jeter un œil à *La forteresse noire* de F. Paul Wilson (Fleuve Noir). Empruntant autant aux pulps qu'au fantastique le plus sombre, ce roman d'aventure organise un face à face inédit entre un ancien vampire et un groupe de soldats allemands venus déranger son sommeil séculaire. Le tout se déroule évidemment durant la Seconde Guerre mondiale. Guerre toujours, mais froide celle-là, avec la série fleuve *Nécroscope* de Brian Lumley (dix tomes en tout, deux parus au Fleuve Noir), qui mêle habilement espionnage, pouvoirs mentaux et vampires old school. Boursouflure gothico-baroque assez fascinante, *L'aube écarlate* de Lucius Shepard (Folio SF) explore les méandres d'une famille vampirique hautement dysfonctionnelle et de son très mystérieux château, sis dans les Carpates il va sans dire.

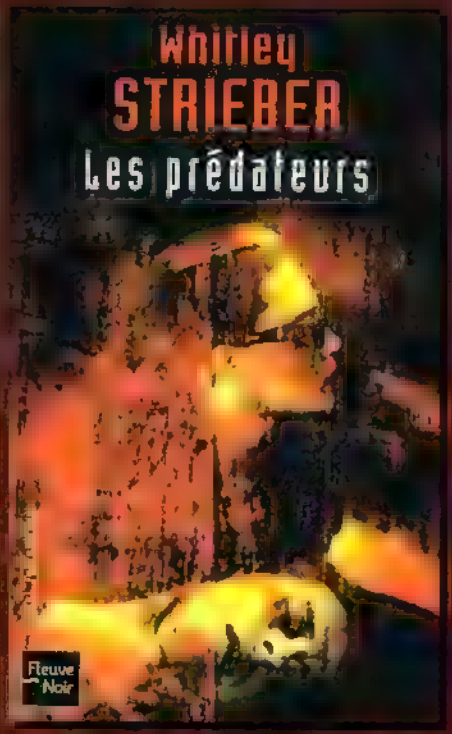
DRACULA SUPERSTAR

Relecture intelligente du mythe, *Les fils des ténèbres* de Dan Simmons (Livre de Poche) confronte une jeune hématologiste américaine, venue en Roumanie pour une mission humanitaire, au comte Dracula lui-même, qui du coup se dévoile nettement plus qu'il ne le faisait chez Stoker. Passionnante et très érudite uchronie, la trilogie *Anno Dracula* de Kim Newman (J'ai Lu) réécrit l'Histoire à partir du postulat suivant : et si Dracula avait gagné ? Et s'il avait décimé le groupe Van Helsing ? Qui alors aurait été capable de lui barrer la route ? Personne en vérité. Brillante idée à partir de laquelle Newman décrit un Londres dans lequel, Dracula étant monté sur le trône, le vampirisme se répand plus vite qu'une maladie vénérienne. Mais ce n'est pas tout, il entrelace également son récit de nombreuses références littéraires et cinématographiques, puisant, comme Alan Moore avec *La ligue des gentlemen extraordinaires*, des personnages dans le canon holmésien et les classiques de la littérature fantastique. Au final, il obtient un univers consensuel particulièrement réjouissant, enrichi de deux séquelles, *Le baron rouge sang*, qui se déroule durant la Grande Guerre, et *Le jugement des larmes*, hommage au giallo et à la dolce vita fellinienne. Les aficionados de Newman doivent également savoir que deux nouvelles reliées à la trilogie *Anno Dracula* ont été traduites en français : *Apocalypse Dracula* dans le troisième numéro de l'excellente, et malheureusement défunte, revue *Ténèbres*, et *Andy Warhol's Dracula* dans l'anthologie *Faux rêveur* (Bragelonne).

DRACULA SANS DRACULA

Sans conteste l'un des meilleurs romans vampiriques parus ces dernières années, *La vie secrète de Laszlo, comte Dracula* de Roderick Anscombe (Pocket) est une fascinante plongée dans l'univers mental d'un serial killer du XIXème siècle qui, à défaut d'être réellement un vampire, n'en est pas moins un descendant de Vlad l'Empaleur. Fin connaisseur de l'œuvre de Stoker, Stephen King livre avec *Salem* (Pocket) un vibrant hommage à Dracula. Plaquant l'intégralité du kit vampirique classique sur une petite bourgade de la Nouvelle-Angleterre, il pro

duit un roman qui, sans être l'un de ses meilleurs, n'en demeure pas moins très plaisant. Indémodable monument du fantastique et de la science-fiction réunis, *Je suis une légende* de Richard Matheson (Denoël) pousse dans ses derniers retranchements l'idée de pandémie vampirique. Puisant aux sources de l'hindouisme, *La trilogie en rouge* de Jeanne Faivre d'Arcier, dont seuls les deux premiers segments, *Rouge flamenco* et *La déesse écarlate*, sont parus (Pocket), renouvelle le mythe du vampire par le biais de l'orientalisme. Si beaucoup de spectateurs connaissent *Les prédateurs*, cet excellent film de Tony Scott, bien peu savent qu'il fut adapté d'un roman de Whitley Strieber, aujourd'hui publié au Fleuve Noir. Bien moins encore connaissent sa suite, *Le dernier prédateur*, elle aussi parue au Fleuve.



L'OXYMORE, REPAIRE À VAMPIRES

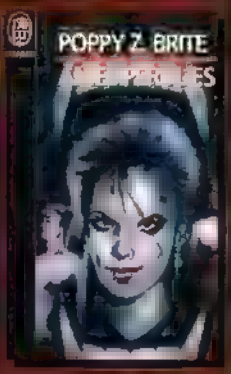
Il est des éditeurs que les non-morts intéressent plus que d'autres. Prenez L'Oxymore, jeune et très dynamique maison d'édition emmenée par l'écrivaine Léa Silhol, qui fut d'abord rédactrice en chef de la revue spécialisée *Requiem* (dix numéros parus, dont la plupart encore disponibles). Elle a ensuite dirigé *De sang et d'encre*, un recueil de nouvelles, ainsi que *Vampire, portraits d'une ombre*, une collection d'essais reprenant les interventions de différents spécialistes lors d'un colloque consacré aux vampires, et enfin le premier numéro de la somptueuse revue thématique Emblèmes, un numéro bien entendu entièrement consacré aux vampires. L'Oxymore a encore publié *Enterrer l'ombre* et *Exhumer l'ombre* de Storm Constantine. Ce roman en deux parties s'épanouit dans une dark fantasy gothique du meilleur cru et invente une race de créatures surnaturelles à mi-chemin de l'ange et du vampire. Quant à *Écrit avec du sang*, il s'agit d'un recueil des nouvelles vampiriques de Tanith Lee, recueil qui démontre que le vampirisme, thème protéiforme par excellence, se conjugue aussi bien au passé (fantasy) qu'au présent (fantastique) ou au futur (science-fiction).

LA NOUVELLE-ORLÉANS EN FORCE

Art de vivre à la française, bayous et vaudou, il semblerait bien que ce soit assez naturellement que la Louisiane est devenue la terre d'élection des vampires. En 1976, Anne Rice écrit *Entretien avec un vampire*, sans doute le roman vampirique le plus important depuis *Dracula*, dont il prend le contre-pied absolu. Alors que le comte était le seul personnage à ne jamais s'exprimer dans le livre de Stoker, Rice consacre l'intégralité du sien à recueillir les états d'âmes gothico-romantiques d'un vampire en mal de confidences. Succès immédiat qui engendre bientôt une série, *Chroniques des vampires* puis une seconde, *Nouveaux contes des vampires*, toutes deux chez Pocket. Rice y décline son concept de base, l'intérêt des ouvrages diminuant à mesure que le filon s'épuise. Je conseille fortement *L'estat le vampire* et

Le vampirisme, thème protéiforme par excellence, se conjugue au passé, au présent ou au futur.

Les Enfants de la Nuit sont décadents, ultra branchés tendance goth, gays et sexuellement actifs.



dans une moindre mesure. *La reine des damnés*, mais nettement moins *Le voleur de corps* et *Memnoch le démon*. Quant aux *Nouveaux contes des vampires*, ils sont à réserver aux monomaniaques de Rice. Souvent injustement comparée à son illustre aînée, pour la simple raison qu'elle situe également ses romans à la Nouvelle-Orléans, Poppy Z. Brite se distingue avec *Âmes perdues* (J'ai Lu) du tout venant de la production vampirique. Ses *Enfants de la Nuit* sont décadents, ultra branchés tendance goth, gays et sexuellement actifs. On est loin de l'homoérotisme feutré de Rice. Brite, qui a depuis définitivement tourné le dos aux vampires, a tout de même profité du succès de son premier roman pour rassembler deux anthologies sur ce thème, *Eros vampire* 1 et 2, disponibles l'une et l'autre chez J'ai Lu.

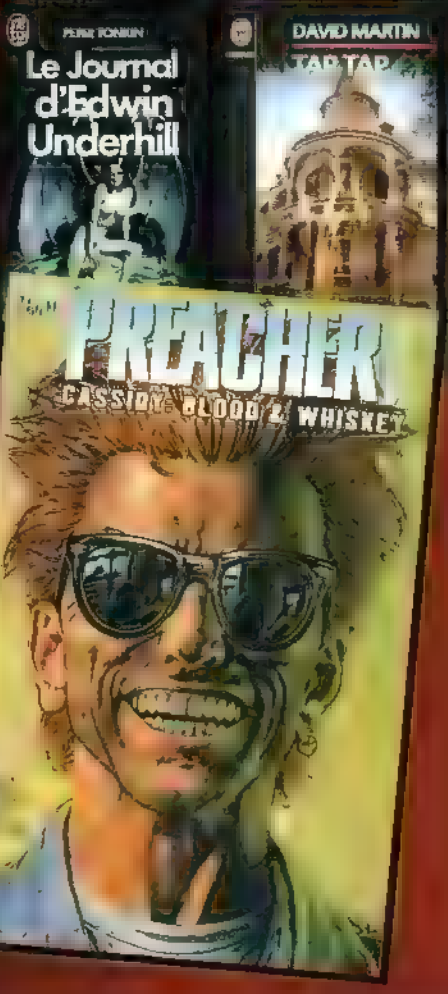
CES VAMPIRES QUI FONT DES BULLES

La Nouvelle-Orléans il en est encore très largement question dans *Cassidy : blood and whiskey*, one-shot de la série de comic books *Preacher* (DC/Vertigo) dans lequel Garth Ennis et Steve Dillon se font un plaisir de démolir l'archétype du vampire old school. Un pur régal. Toujours chez Vertigo, *Dhampire, stillborn* est un autre one-shot de prestige, mais celui-là nettement plus respectueux du genre. Signé Nancy A. Collins et Paul Lee, il s'intéresse au mythe secondaire du dhampire, un hybride d'humain et de vampire. Évidemment, on croise aussi des vampires dans les comics de super-héros. Le *Marvel Universe*, pour ne citer que lui, en compte une bon nombre, parmi lesquels Morbius, ennemi de Spider-man, le baron Blood, qui combattit Captain America (épisodes 253 et 254, superbes), ou [illegible] Blade, qu'on ne

Rapaces de Marini et Dufaux (Dargaud)

Bon sang ne saurait mentir

Voici encore quelques romans vampiriques, des éditions poches qui, pour la plupart, peuvent être facilement dénichées en librairie. Chez J'ai Lu : *La volupté du sang* de Nancy A. Collins, *Bloodwalk* de Lee Killough, *Le journal d'Edwin Underhill* de Peter Tonkin, *Vampire junction* et ses suites de S.P. Somtow, *Tap tap* de David Martin et *Blood* de Jay Russell. Chez Pocket/Terreur : *Vampires* de John Steakley (adapté au cinéma par John Carpenter), *Le comte de Saint-Germain*, vampire de Chelsea Quinn Yarbro, *Contrat sur un vampire* de Garfield Reeves-Stevens, *Soif de sang* de Robert McCammon et l'anthologie *Dernières nouvelles de Dracula*. Chez Denoël : *La voix du sang* de Scott Baker, *L'extase des vampires* de Brian Stableford, *Les archives des Dracula* de Raymon Rudorff, *Né d'entre les morts* de Nathalie Bernard et *Vamps* de Norman Spinrad. Je termine par l'hilarant *Dracula, père et fils* de Claude Klotz au Livre de Poche, et le très volumineux recueil *Vampire, Dracula et les siens* chez Omnibus.



présente plus depuis son adaptation cinématographique. Tout ceci sans compter Dracula lui-même qui, de 1972 à 1979, fut le héros d'une série régulière, *Tomb of Dracula*, dont les premiers épisodes sont aujourd'hui rassemblés dans un gros recueil noir et blanc (Marvel). Évoluant dans une ambiance gothique inspirée des films de la Hammer, dont l'empreinte sanglante était encore fraîche à l'époque, on doit cette série culte à la collaboration de Gene Colan et Marv Wolfman. Le succès aidant, ils ont remplié au début des nineties pour une nouvelle mini-série puis, en 1998, pour un one-shot paru chez Dark Horse et traduit, sous le titre *La malédiction de Dracula*, par Vertige Graphic. C'est cependant chez Topps (Comics USA pour la version française) que Roy Thomas et Mike Mignola ont publié leur magnifique adaptation du Dracula de Francis Ford Coppola. Cette mini-série de quatre numéros révèle Mignola au grand public juste avant que celui-ci ne se lance en solo avec *Hellboy*, qui ne tardera pas à affronter un vampire très inspiré du personnage de Stoker (*Au nom du diable* chez Delcourt) et un autre plus proche de la *Carmilla de Le Fanu* (*Le Vârcolac dans La main droite de la mort*, toujours chez Delcourt). Citons encore l'érotique *Vampirella* (un nombre incalculable de séries chez Harris et Dark Horse), les deux mini-séries *Vamps* de Lee et Simpson (DC/Vertigo), le très biblique *Crimson* d'Augustyn et Ramos (Semic et Éditions USA), et même l'excellent *Astro City* de Busiek et Anderson (Semic), dont l'un des arcs scénaristiques (numéros 4 à 9) est consacré au Confesseur, un super-héros qui se révèlera en fait être un vampire.

Je suis un vampire de Trillo et Risso (Albin michel)

DU SANG NEUF DANS LA BD

Super-héros toujours, mais bien français celui-là, avec *Photonik* de Ciro Tota (Delcourt et Semic), dont l'un des ennemis les plus dangereux n'est autre que le comte Wampyr, un non-mort dans la grande tradition du genre. Tout aussi classique, *Le Prince de la Nuit* d'Yves Swolfs (Glénat), dont les six tomes racontent la confrontation séculaire d'un vampire à la Dracula et d'une famille de chasseurs façon Van Helsing. Carlos Trillo lui aussi s'intéresse de près aux Enfants de la Nuit, leur consacrant avec Bernet un album humoristique, *Le cri du vampire* (Albin Michel), et avec Eduardo Risso, la série *Je suis un vampire* (Albin Michel également). Composée de quatre superbes tomes noir et blanc, cette dernière reprend l'idée développée par Anne Rice dans *La reine des damnés*, à savoir que le vampirisme est originaire de l'Égypte antique. Rien à voir ou presque avec *Requiem* de Pat Mills et Olivier Ledroit (Nickel, quatre tomes), un vaste délire fantastico-gothico-SF servant de prétexte à une débauche de couleurs, de costumes et de décors, une (sur)abondance que ne renierait certainement pas Druillet. Nettement moins flashy, quoique n'hésitant pas non plus à donner dans l'érotisme à tendance lourdement fétichiste, *Rapaces* (Dargaud, 4 tomes) de Dufaux et Marini, suit la vendetta d'un couple de vampires qui ont, c'est le cas de le dire, une sacrée dent contre leur congénères. Mais de la production hexagonale, je

Sangre Noctambula, un album qui ajoute le sang au fameux triptyque sex, drugs and rock'n'roll.

Et si Dracula avait gagné ? Qui alors aurait été capable de l'arrêter ?

Je dois avouer que ma préférence va à *Volunteer* de Muriel Sevestre et Benoît Springer (Delcourt), un album qui fusionne le meilleur des comics et de la bande dessinée franco-belge, l'exceptionnel character design de Springer participant plus qu'un peu de cette brillante réussite. Autant dire qu'après la chute hallucinante de ce premier tome, j'attends avec impatience que paraisse la suite.

CARABAS ET QUELQUES NOUVEAUTÉS

Ici là, les fans peuvent toujours se rabattre sur *Vampires 1* et *2* (Carabas). Ces deux excellents albums sont en fait des recueils d'histoires courtes et d'illustrations signées par des plus grands noms de la BD américaine et française (Mignola, Bacchalo, Wendling, Sfar, Chabouté, Morvan, Lloyd, Caza, Tarquin, Druillet, et j'en passe). Le premier tome réjouira tout particulièrement les amateurs de *Volunteer* puisqu'il contient une histoire courte du duo Sevestre et Springer. Chez Carabas encore, *Sangre Noctambula* de Pedro J. Colombo, un album qui ajoute le sang au fameux tripty-que sex, drugs and rock'n'roll. Vous qui aimez le sexe, la mort et les monstres, guettez toujours chez Carabas la sortie prochaine de *Vämpyr draco maleficus imperator* de Gabriel Delmas, un album coup de poing qui enfonce de façon magistrale le clou érotico-gothico-macabre de son premier album, *Le psychopompe* (Delcourt). Et je conclus ce petit périple au pays des vampires par trois nouveautés, dont encore une bande dessinée, *30 jours de nuit* de Steve Niles et Ben Templesmith (Delcourt). Visuellement très réussie, cette mini série de comics s'articule sur une idée de départ particulièrement maline, jugez plutôt : des vampires ont découvert que la petite ville de Barrow, Alaska est le paradis des non-morts car, proximité du pôle oblige, le soleil ne s'y montre pas durant un mois. Reste que ses habitants n'ont pas forcément envie de servir de plateau repas à une bande de vampires assoiffés de sang. Côté littérature, *La maison du vampire* de G.S. Viereck (La Clef d'Argent) est la traduction d'un roman de fantastique ancien : il a été écrit au début du XXe siècle qui explore le vampirisme psychique, un thème passionnant car souvent traité, comme c'est ici le cas, de manière nettement plus subtile que le vampirisme sanglant. Vient de paraître également, *Carpe Jugulum* (L'Atalante), vingt- quatrième épisode des *Annales du Disque-monde* de Terry Pratchett. De la fantasy humoristique de grande qualité, avec comme plat principal une guerre entre sorcières et vampires. Baissez la tête, les pieux volent bas cette année !

Johan Scipion
(jscipion@free.fr)

Baissez la tête, les pieux volent bas cette année !

Au cœur des ténèbres

Voici, pour compléter ce panorama de la littérature et de la bande dessinée vampiriques, quelques ouvrages documentaires qui vous permettront d'en savoir plus long sur les non-morts. Certains sont relativement difficiles à trouver car épuisés chez leurs éditeurs, mais tous valent la peine qu'on prenne le temps de les dénicher. Pour les amateurs du comte, *Dracula, guide du centenaire* d'Alain Pozzuoli (Hermé) est une source incontournable d'informations précises et souvent surprenantes sur Stoker, son œuvre et ses continuateurs. L'excellente revue belge *Phénix* a publié dans son numéro 39 un gros dossier intitulé « *Anne Rice et les vampires* ». *Loups-garous et vampires* de Roland Villeneuve (J'ai Lu) est un essai historique érudit mais très accessible par l'auteur de l'excellent *Dictionnaire du diable* (Bordas). *Le Petit guide à l'usage des amateurs de vampires* de Paul van Loon et Jack Didden (Hachette) se présente comme un ouvrage de vulgarisation à destination des plus jeunes, mais les adultes peuvent le consulter avec un égal profit. Enfin, déjà connu de tous les amateurs, l'incontournable *Sang pour sang, le réveil des vampires* de Jean Marigny (Découvertes Gallimard), un petit volume aussi dense que richement illustré.

Dracula de Mignola et Thomas Roy (Comics USA)

LE GUIDE DU TUEUR DE VAMPIRES

CARNET DE CHASSE

Blood, the last vampire © Mamoru Oshii, Production IG, Sony Visual Works

CAUCHEMAR DE VAMPIRE

Nosferatu, gaki, lampir, banshee ; quel que soit le nom sous lequel se cache le vampire, il y aura toujours des hommes et des femmes pour mettre un terme à son éternité. Violent, fanatique, souvent impulsif, le chasseur est tout dévoué à sa cause.

Lorsque l'on parle de vampires, que ce soit dans les films, les bandes dessinées ou les romans, on trouve souvent sur leur chemin les chasseurs de ces créatures démoniaques.

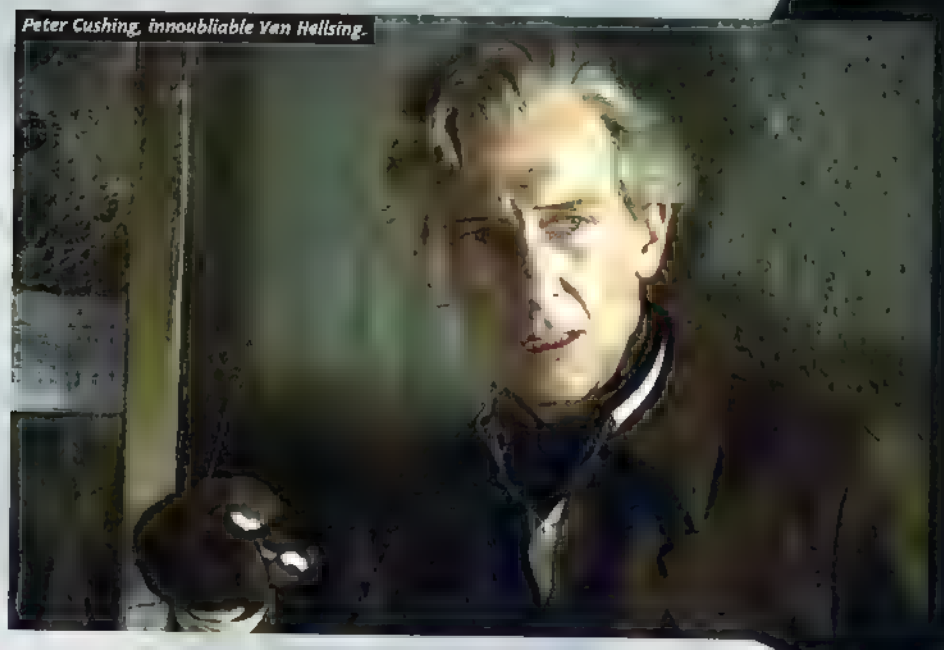
ABRAHAM VAN HELSING

Le plus célèbre d'entre eux est sans aucun doute le Docteur Abraham Van Helsing, ennemi redoutable et redouté de Dracula. Pourtant si les mises en scène successives du roman de Bram Stoker en ont fait un personnage emblématique, il reste beaucoup plus discret dans l'œuvre originale. Sur les vingt-sept chapitres, composés d'échanges épistolaires, que comportent le roman, il n'apparaît qu'au neuvième, et encore, de façon détournée : « ...j'ai écris à mon vieil ami et maître le professeur Van Helsing, grand spécialiste des maladies de ce genre ». Personnage ambigu, à multiples facettes et au savoir encyclopédique, il est à la fois docteur en médecine, en philosophe, en lettre ou encore en droit. Les traits vieillissants, Bram Stoker nous le dépeint toutefois de forte carrure et à l'épaisse tignasse rousse. C'est un homme passionné et prompt à combattre les créatures de la nuit. Le jour même, il répond au Dr Seward : « Je reçois votre lettre et j'arrive ».

CHASSEUR DE VAMPIRE OU DÉTECTIVE DE L'ÉTRANGE

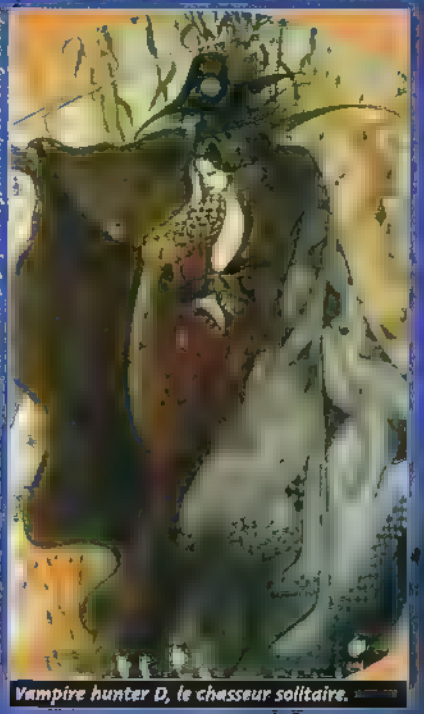
Car il ne faut absolument pas confondre ces deux archétypes de la lutte contre les forces des ténèbres.

D'une part, le chasseur de vampire monomaniaque. Ainsi dans le très sombre et romantique *Vampire Hunter D.*, on dépeint ces hommes comme des solitaires ne s'adonnant à d'autres tâches que celle de tuer les vampires, races en voie d'extinction. Son cercle de connaissance occulte concerne principalement le vampire alors que l'adepte des mystères



Peter Cushing, innoubliable Van Helsing.

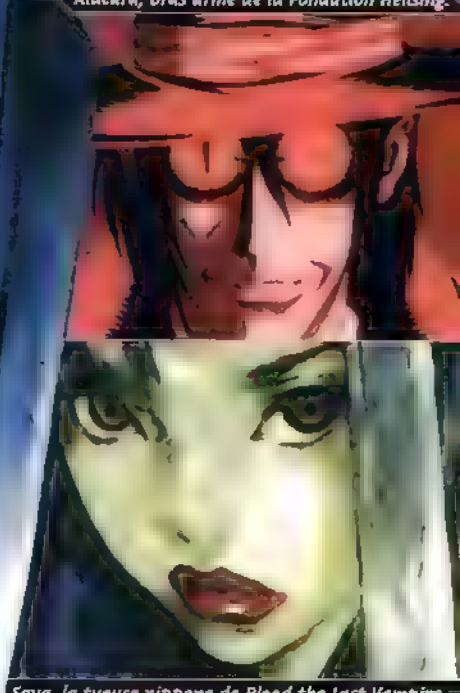
Lorsque l'on parle de vampires, que ce soit dans les films, les bandes dessinées ou les romans, on trouve souvent sur leur chemin les chasseurs de ces créatures démoniaques.



© Amano, 1985 Epic-Sony, Movic, CBS-Sony Group

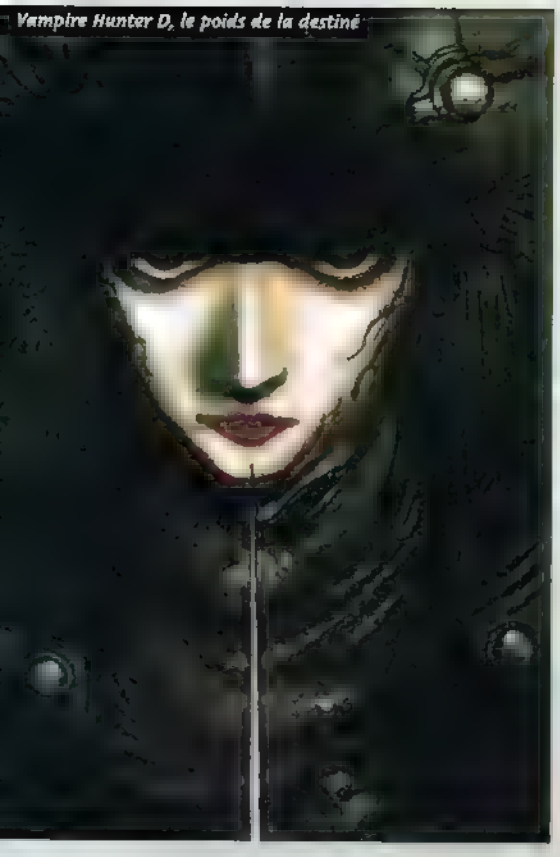
Vampire hunter D, le chasseur solitaire.

Alucard, bras armé de la Fondation Hellsing.



Saya, la tueuse nippone de Blood the Last Vampire

Blood, the last vampire © Mamoru Oshii, Production IG, Sony Visual Works


Vampire Hunter D, le poids de la destiné

côtoiera également sorcières, fées et monstres en tout genre. Dans *Hellsing*, l'obsession de d'Integra Hellsing tourne même au fanatisme. Il apparaît également bien souvent comme un personnage sûr de lui, imperturbable, à qui rien ni personne ne résiste. Il est dangereux, parfois cruel.
Contrairement au détective de l'étrange, comme *Dylan Dog* par exemple, chasser le vampire n'est pas un métier, c'est plutôt une vocation. Le chasseur n'exige que rarement paiement ou honoraire pour œuvrer, *D.* est sur ce point une exception. Qu'il se sente investi d'une mission est quasi-divine comme Integra Hellsing ou qu'un de ses parents ait péri sous les crocs d'un vampire comme on le suppose pour Van Helsing, il n'enquête jamais, ou presque. Alors que le détective de l'étrange est fasciné par les mystères, le chasseur, lui, plus que tout veut y mettre en terme. C'est avant tout un chasseur, un tueur. Il traque son gibier et le tue, point final.

DANS L'OMBRE DE D

Vu sous la plume ou sur le celluloïd d'un mangaka, le chasseur de vampire s'affuble d'étranges atours. Rien d'étonnant à cela quand on perce la véritable nature du dit chasseur. Dans l'incontournable *Vampire Hunter D.*, de Yoshitaka Amano (character designer de *Final Fantasy*) et de Hideyuki Kikuchi, le large chapeau et l'épaisse cape de D. cache en fait un Dhampire ou Dampil, rejeton contre nature d'une humaine et d'un vampire.
Immortel comme tout vampire qui se respecte, D. chasse sans relâche depuis de nombreux siècles les derniers survivants des suceurs de sang. Mais plus sombre encore est le secret de son passé. Dans le premier film, l'une de ses proies reconnaît en lui son auguste ancêtre disparu depuis plus de 10000 ans : Dracula. Lorsque apparaît à l'écran le portrait peint du comte transylvanien, plus aucun doute sur la véritable identité de D. n'est plus permis.
L'allusion est bien moins subtile dans *Hellsing*. En effet, sous le titre du meilleur chasseur de vampire de la Fondation Hellsing se cache un vampire à moitié fou. Alucard – vous aurez saisi le jeu de mot – se bat contre tous les vampires qu'il considère comme indigne de porter ce nom. Il va même jusqu'à leur affubler une note de A à D, la classe A lui étant bien entendu destinee. Il sert avec une étrange dévotion la baronne Integra, qu'il appelle Maître.

Jouer aux chasseurs de vampire

La chasse aux vampire n'a pas inspiré les seuls écrivains et réalisateurs. Auteurs et concepteurs de jeux vidéo et jeux de plateau s'en sont donné à cœur joie. Ainsi, issu de la série de jeux de rôle Vampire : *the masquerade*, *Hunters hunted* et le plus récents *Hunter : the reckoning* proposent à ceux qui le souhaitent d'incarner un chasseur de vampire.
Côté jeux vidéo, outre les adaptations de *Blood, the last vampire*, *Vampire Hunter D.* ou encore *Blade*, le très célèbre *Castlevania* de Konami, aujourd'hui remis au goût du jour, propose également de partir en quête de ces monstres nocturnes assoiffés de sang.

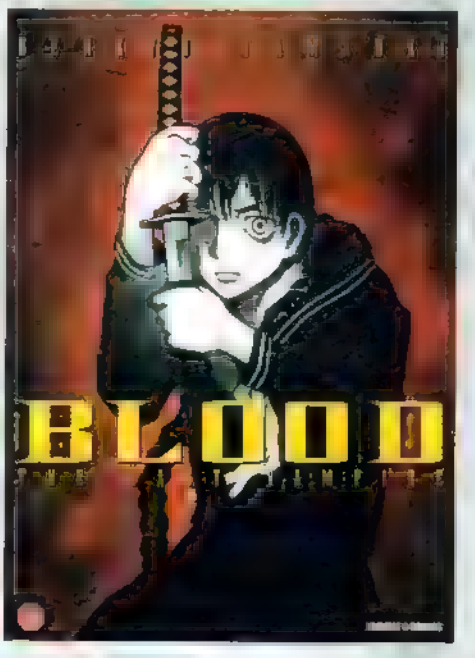
Hellsing © Kouta Hirano • SHONEN GAHOSHA Co., Ltd./Hellsing K.K.

DE SANG ET DE LAME

Encore une fois, c'est un vampire qui protège les êtres humains de ses ignobles congéneres. *Blood, the last vampire* met en scène Saya, dernier rejeton d'une noble lignée vampirique aujourd'hui disparue. Dans un japon d'après guerre, elle travaille pour la CIA et luttent contre les implacables Chiroptériens. Ces créatures, proches de vampires dégénérés possède plusieurs degrés de mutation et la plupart des armes humaines n'ont que peu d'effets contre eux. Le film de Hiroyuki Kitabuko, le manga de Benkyo Tamaoki ou encore le roman de Mamoru Oshii forment un univers à part, les supports et les œuvres se complétant les uns les autres.
Mais les mangakas ne sont pas les seuls à vouloir imposer à leurs chasseurs une nature vampirique. *Blade*, héros de comics américains (Marvel) et chasseur de vampire, tout comme *D.*, est un semi-vampire, un dhampire. Comme tout hybride, il a grandit avec la haine du vampire. Tiraillé entre ses deux natures, il possède cependant des pouvoirs étonnants, capables de l'aider dans sa sacro-sainte mission.

QUAND LA TUEUSE ENTRE EN SCÈNE...

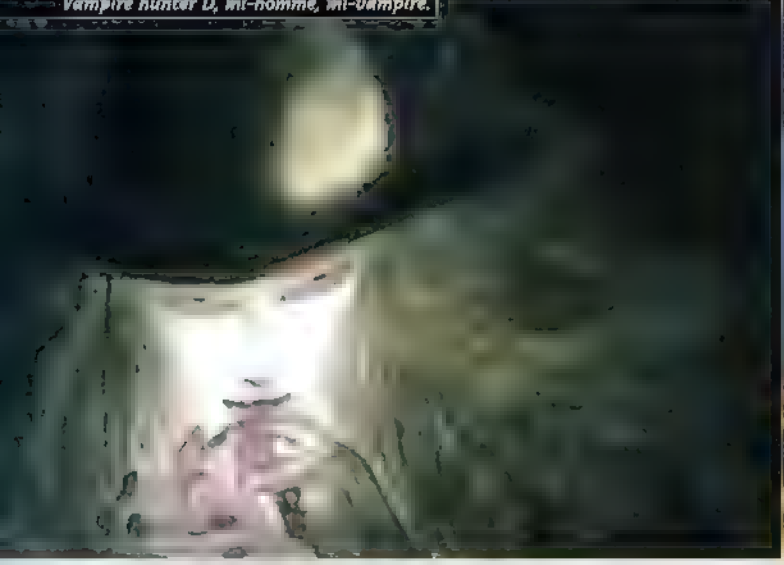
Dernière née parmi la très auguste confrérie des chasseurs de vampires, la Tueuse est une version à la fois plus mystique et moderne du chasseur de vampires. Qu'elle apparaisse sous les traits de *Buffy*, de *Faith* ou encore de *Fray*, elle doit la vie à Joss Whedon. Celèbre bien



...u sous la plume ou sur le celluloïd d'un mangaka, le chasseur de vampire s'affuble d'étranges atours.

Blood, the last vampire © Mamoru Oshii, Production IG, Sony Visual Works

Vampire hunter D, mi-homme, mi-vampire.



Nocturnes Rouges de Nhieu (Editions Soleil).

Chasseurs de vampires

Quand on parle de chasseurs de vampires, de nombreuses images se superposent. Van Helsing, Saya, Jack Crow ou encore Seth Gecko, chacun nous apparaît avec son propre style et ses motivations personnelles. Si Abraham Van Helsing est le premier archétype du chasseur, nombreux sont ceux qui, volontairement ou par accident, ont croisé le chemin des vampires et ont dû les combattre.

A chacun sa méthode. L'archétype le plus courant dans la littérature est bien entendu celui du docte, du professeur omniscient. Tel Abraham Van Helsing, Integra Hellsing (*Hellsing*) ou Peter Vincent de *Vampires, vous avez dit vampire*, ce personnage connaît tout de son adversaire. Il oppose la logique et la réflexion à la violence et au sang. Bien souvent cynique, il a une foi inébranlable en ses propres connaissances. Il chasse le vampire en connaissance de cause et, s'il connaît parfois des moments de faiblesse, ne laisse jamais ses sentiments dominer face à une créature de la nuit.

Parfois, s'inspirant de l'inquisition du moyen-âge, les auteurs voient les chasseurs de vampires sous les traits d'hommes d'Eglise. C'est le cas du père Alexander Anderson, ecclésiaste « papiste » de la série animée *Hellsing*. Sous les traits de cet homme d'apparence pacifique, se cache en réalité un fou sanguinaire, dont la volonté de débarrasser le monde des vampire le pousse aux plus ignobles crimes. C'est le seul humain capable de lutter à armes égales avec Alucard.

Au cinéma ou dans la bande dessinée, le chasseur de vampire privilégie bien souvent ses compétences martiales à son savoir. Guerrier accompli, il rivalise de force et d'adresse avec le vampire. Adepte des arts martiaux comme *Buffy* ou *Fray*, ou encore combattant armé et surentraîné comme Jack Crow, il nettoie les villes et campagnes de la présence de ces monstres sans état d'âme. Parfois surpris par la présence de vampire, il s'adapte rapidement à la situation. Jouant de la gâchette comme Seth Gecko dans *[illegible] en enfer* ou bien content sur son professionnalisme (Granger Helman - Contrat sur un vampire) pour en découdre avec ses mystérieux adversaires, il reste maître de la situation, même lorsque tout semble perdu.

Mais bien souvent, le chasseur de vampire est avant tout une proie. Comme Jonathan Harker (*[illegible]*) ou Charley Brewster (*Vous avez dit vampire*), la chasse est pour lui (ou pour elle) une improvisation. Il compte bien souvent sur l'aide d'un chasseur expérimenté pour se débarrasser du vampire. Parfois comique, bien souvent dramatique, son combat est toujours difficile.

Enfin, viennent les vampires qui chassent d'autres vampires. Violents et puissants, leur parfaite connaissance des créatures de la nuit reste leur principal atout. Qu'ils soient issus de l'union contre-nature d'une vampire et d'une humaine comme Blade et D., ou encore vampire ancien issu d'une noble lignée (*Hellsing*, *Blood: the last vampire* ou *Reprise*), une haine des autres créatures vampiriques les animent. Certains chassent par sens du devoir, d'autres pour se débarrasser d'inutiles congénères. La plupart sont indépendants, mais quelques uns comme Alucard et Victoria (*Hellsing*) ou Saya (*Blood*) se mettent au service d'organisations humaines comme la Fondation Hellsing ou la CIA. Mais tous luttent contre leur nature profonde, se refusant à ressembler aux créatures qu'ils combattent. Parfois, comme c'est le cas pour Mina dans *Dracula* ou dans *Génération perdue*, tuer leur père vampirique reste leur seul espoir de ne pas sombrer dans une immortalité de sang et de violence, le seul moyen de conserver leur humanité.

avant Buffy pour ses scénarii de *Toy Story* ou *Alien : Résurrection*, il se tourne d'abord vers le cinéma pour mettre en scène *Buffy*. Déçu par le film, la série se rapprochera beaucoup plus de ses intentions premières. C'est tout naturellement qu'il s'investira dans l'écriture de scenarii pour comics, tout d'abord avec *Buffy*, puis avec *Fray*, série prenant place dans un Manhattan futuriste et plus adulte, bien loin de l'image pittoresque et juvénile de Sunnydale.

L'une des principales qualité de la Tueuse - outre sa jeunesse - c'est son étonnante force, que d'aucun qualifierait de surhumaine, qui lui permet de lutter contre les forces des ténèbres.

Dans *Buffy*, le savoir encyclopédique, propre au chasseur de vampire comme Van Helsing, est l'apanage de Giles, son observateur.

Les armes du chasseur

Avant de partir traquer sa proie, tout bon chasseur de vampire se doit de vérifier son matériel. Dans ce jeu dangereux auquel s'adonnent les chasseurs, une arme défectueuse fait bien souvent la différence entre la vie et la mort. Selon les univers et les croyances, il existe différentes manières d'éliminer un suceur de sang. Si l'ail ou les croix sont rarement efficaces, ils font tout de même parti de l'équipement traditionnel du chasseur de vampires.

L'arme la plus couramment utilisée pour l'élimination des vampires restent bien entendu le pieu. En bois de préférence, il est généralement redoutable. Une fois plongé dans le cœur d'un vampire, c'est la paralysie, voire la mort assurée ou presque. Rien d'étonnant alors qu'il s'agisse de l'arme préférée de Buffy. Armée de son « Mr Pointu », elle est la terreur des vampires de Sunnydale. Des variantes étant toujours possibles, le pieu se remplace aisément par un carreau d'arbalète. Si les compagnons de la tueuse utilisent bien souvent l'arbalète pour se débarrasser à distance d'une de ces créatures, c'est sans aucun doute Jack Crow du *Vampire* de Carpenter qui sait le mieux l'utiliser : le carreau d'arbalète est relié à un treuil de 4x4. Une fois le vampire « épinglé », le câble est tiré pour sortir cette odieuse creature à la lumière du jour.

Le jour se lève

Par plus que tout, la lumière du jour est sans aucun doute la meilleure alliée du chasseur. La plupart du temps, les rayons du soleil (voire simplement les UV) sont léthals pour les créatures de la nuit. Ils embrasent rapidement la peau du vampire non protégé. Mais dans certain cas, le vampire triche avec le jour. Une simple crème de protection, des lentilles ou lunettes de soleil suffisent alors au monstre pour se contrer le pouvoir du soleil (*Daffodil*). Parfois même, comme dans le *Bram Stoker's Dracula* de

Hellsing
Blood
Avant de partir traquer sa proie, le bon chasseur de vampire se doit de vérifier son matériel.

Les différents visages de Van Helsing

Pour modeler son personnage, Stoker se serait inspiré de plusieurs personnages qu'il a côtoyé ou qui ont marqué son époque. Si certain rapproche Van Helsing du père de l'auteur (Abraham est le véritable prénom de Bram Stoker ainsi que celui de son père), d'autre voit en lui Max Müller, orientaliste et mythologue allemand, apparu sous l'identité de Max Windshoeffel dans les premiers brouillons de *Dracula*. Les derniers voient en lui le célèbre Justin Kerner, médecin et spirite allemand qui fit une petite révolution en son temps dans la bonne société européenne.

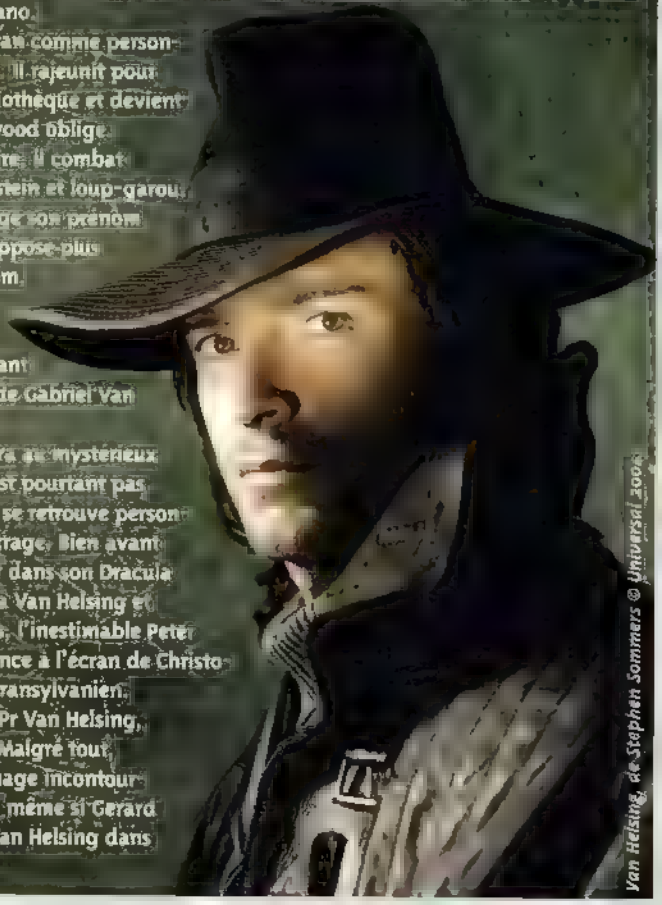
Aujourd'hui à l'affiche de dernier film de Stephen Sommer, Van Helsing doit avant tout sa popularité à Tom Reynolds qui se réserva le rôle du chasseur de vampire lors de son adaptation du roman de Bram Stocker sur les planches dans *Dracula or the Un-Dead*, littéralement, Dracula ou le mort-vivant. Par la suite, aucune des adaptations n'a oublié le plus célèbre des chasseurs de vampires et de grands noms du cinéma ont endossé son rôle. Face à Bela Lugosi, Edouard Van Sloan prêtera ses traits à Van Helsing dans les très célèbre *Dracula* de Tod Browning. Beaucoup plus tard, on retrouvera Anthony Hopkins dans le rôle du médecin dans *Bram Stoker's Dracula* de Coppola.

De professeur en psychiatrie hollandais dans le Dracula de Bram Stocker, il devient le très anglais fondateur d'une organisation voue à la lutte contre les créatures de la nuit. Pour le coup, il gagne un « L » dans son nom pour devenir Hellsing (chant de l'enfer) et gagne le titre de baron dans le manga homonyme de Kouta Hirano.

Le voilà maintenant porté à l'écran comme personnage principal dans *Van Helsing*. Il rajeunit pour l'occasion, laisse de côté sa bibliothèque et devient un combattant accompli. Hollywood oblige.

Non content de chasser le vampire, il combat maintenant monstre de Frankenstein et loup-garou. Enfin, dernier sacrilège, il échange son prénom biblique pour un autre qu'on suppose plus moderne : Gabriel. Plus qu'un film, c'est tout un univers qui débarque sur grands et petits écrans. En effet, une série animée retraçant les exploits (antérieurs au film) de Gabriel Van Helsing va bientôt voir le jour.

Cette fois, Van Helsing s'attaquera au mystérieux mais redoutable Mr Hyde. Ce n'est pourtant pas la première fois que Van Helsing se retrouve personnage principal dans un long métrage. Bien avant Stephen Sommers, Terence Fisher dans son Dracula de 1958 avait laissé la part belle à Van Helsing et à l'acteur qui lui prêtait ses traits, l'inestimable Peter Cushing, et ceci, malgré la présence à l'écran de Christopher Lee sous la cape du comte transylvanien. Bref, rien n'aura été épargné au Pr Van Helsing, sans doute la rançon du succès. Malgré tout, Van Helsing demeure un personnage incontournable, insondable et mystérieux, même si Gérard Dôle tente de percer le Mystère Van Helsing dans un recueil de nouvelles.



Van Helsing, de Stephen Sommers © Universal 2004

Coppola, la lumière du jour limite seulement le vampire dans l'utilisation de ses pouvoirs.

Dans certaines traditions, objets bénis ou en argent se révèlent de redoutables adversaires pour le vampire. C'est le pari qu'a fait Alucard dans *Hellsing*, et le résultat est pour le moins dévastateur. Son colt de gros calibre tire des balles coulées dans l'argent d'une sainte croix. La plupart de ses adversaires n'y résistent pas. Lui-même les trouvent particulièrement dangereuses. Seul Incognito, le premier vampire semble se moquer de ces projectiles bénis. Victoria Selas, sa jeune protégée, préfère les armes lourdes, véritables petits canons portatifs, que sa force surhumaine lui permet de manier sans problème.

FUSIL À POMPE CRUCIFIX

Parfois, le chasseur de vampire doit improviser et les armes les plus surprenantes peuvent se révéler de précieuses alliées. Dans *Une Nuit en Enfer*, Seth Gecko n'hésite pas à fabriquer un marteau-piqueur avec un pieu. De leur côté Jacob Fulier et son fils optent respectivement pour un « fusil à pompe-crucifix » et un pistolet à eau bénite.

Dans le récent *Van Helsing*, Stephen Sommers arme son héros d'une arbalète à répétition et de deux pistolets-tojo !

Enfin, quand tout a échoué, le chasseur de vampire traditionnel se tourne bien souvent vers une lourde épée que les gens de sa caste appellent Tonique. C'est vers ce type d'arme que *D.* s'est tourné. Bien qu'il possède de nombreux talents et pouvoirs, ainsi qu'une main intelligente capable d'aspirer la magie, il fait plus que tout confiance à sa lourde épée qu'il manie avec une redoutable efficacité. Blade et Saya (*Blood, the last vampire*) préfèrent la maniabilité et la lame effilée du katana pour terrasser leurs adversaires.Il n'existe malheureusement pas de règle universelle pour tuer un vampire. C'est pourquoi le chasseur de vampire doit se familiariser avec une vaste étendue de mythes, de folklore et d'armes en tout genre.

Stéphane Perroud

Victoria, l'alliée d'Alucard, les héros de Hellsing

Bibliographie

LITTÉRATURE

Dracula de Bram Stoker

Le Mystère Van Helsing de Gérard Dôle

Terre de Brume

Manuel du chasseur de vampire

de Constantine Gregory - Le Pré aux Clercs

CINÉMA / TV

Bram Stoker's Dracula de Francis Ford Coppola - Columbia Pictures

Dracula (1931) de Tod Browning

Universal Pictures

Vampires de John Carpenter

CTV International

Blade de Stephen Norrington - New Line

Buffy, the vampire slayer

20th century Fox

ANIMATION

Blood, the last vampire de Hiroyuki Kitakubo - Manga Mania

Hellsing - Dybex

Vampire Hunter D. de Toyoo Ashida Kaze

BANDE DESSINÉE

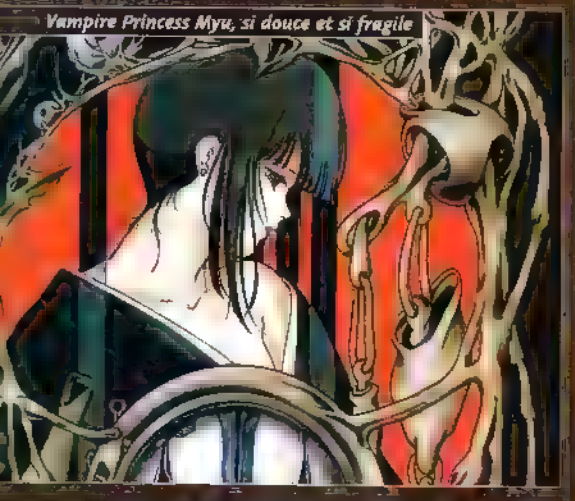
Fray de Joss Whedon - Dark Horse

ROUGE MANGA

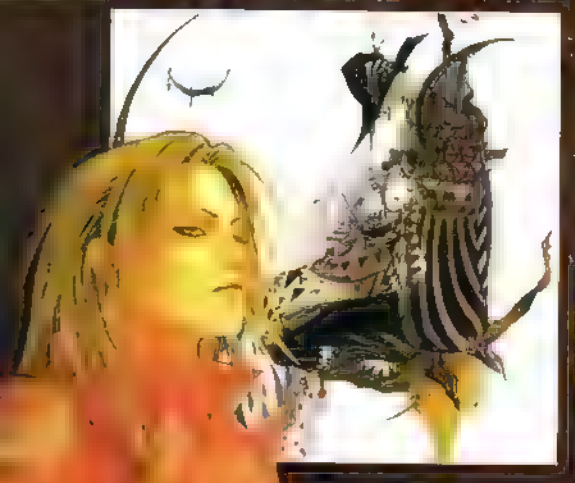
ESPRITS D'ORIENT

Artwork © Shueisha Inc.

Peu de sujets ont autant inspiré les écrivains, dessinateurs ou réalisateurs que le vampire. Créature de la nuit aux accents gothiques, il prend un nouveau visage sous la plume des mangakas. Parfois romantique, souvent cruel, le vampire entreprend une cure de jeunesse au pays du soleil levant.



Vampire Princess Myu, si douce et si fragile



Alichino, les vampires gothiques

LE MYTHE JAPONAIS DU VAMPIRE

Le mythe du vampire tel que nous le connaissons en occident est bien entendu absent du répertoire folklorique japonais. Ce monstre des Carpates, capable de se transformer en loup, en chauve-souris ou encore en brume toujours assoiffé de sang mais pourtant parfois si romantique est un pur produit de la littérature gothique du 19ème siècle.

La chine connaît les chiang-shi, de redoutables créatures au pelage blanc ou vert capables de voler ou de se transformer. Les Philippines ont leur aswang, humain le jour, diabolique suceur du sang des enfants la nuit. L'archipel japonais est également terre de vampires, ou plus précisément ce que les légendes qualifieraient d'« animaux-vampires ». Une légende raconte l'histoire d'un prince vampirisé par un chat géant. Le gaki prend alors l'apparence de sa concubine préférée. Tout comme la figure du vampire traditionnel, le chat plante ses crocs dans la gorge délicate de la concubine pour s'en débarrasser. Le monstre peut ainsi se métamorphoser en splendide jeune femme, ce qui lui permet de pouvoir approcher le prince dans le but de le vider de son sang. Cet esprit perpétuellement affamé fait parti intégrante de la tradition bouddhiste. Vivants normalement dans le deu-xième monde, sous l'autorité du second roi céleste, ils s'échappent parfois pour séduire et vider de leur sang de pauvres mortels. En Chine, on les connaît également sous le nom de Egui, alors que les indiens les nomment Preta.

SOUS L'OEIL DES MANGAKAS

Malgré cette tradition, dans la plupart des manga et animés japonais ou coréen, le vampire apparait le plus souvent tel que nous le connaissons en occident. Ce monstre gothique a notamment inspiré de très belles œuvres, certaines étant devenu de véritables

bles classiques de l'animation japonaise. Pourtant le cadre des aventures vampiriques conserve presque toujours une touche tout nippone. Depuis le classique lycée japonais (*Dahlia le vampire*) au Japon des années 60 marqué par l'occupation militaire américaine (*Blood the las vampire*), le vampire de manga n'oublie jamais ses origines asiatiques.
Bien entendu, c'est dans le style Shojo (mangas pour jeune fille) que se retrouvent le plus souvent ces créatures romantiques, sensuelles et sombres à la fois !

SHOJO VAMPIRE ?

Né sous le pinceau de l'artiste coréenne So Young Lee, *Model* est une saga à l'esprit gothique s'inspirant largement de l'ambiance si particulière, à la fois sombre et sensuelle, des romans d'Ann Rice. Le personnage principale de cette série (qui comporte pour le moment six volumes) est Jiyae, une jeune artiste coréenne dont la vie bascule le jour où elle croise par hasard un vampire. Celui-ci ayant bu son sang, ils passent un pacte tous les deux : en échange, Jiyae aura le droit de peindre le portrait de Muriel le vampire. La jeune fille vient donc s'installer dans l'immense demeure de Muriel afin de pouvoir saisir son modèle.
Bien que s'inscrivant dans la lignée des manhwa (BD coréenne) pour fille, l'atmosphère surnaturelle de cette bande dessinée prend vite le pas sur les romances. Le cynisme et la sensualité de Muriel, en font un personnage énigmatique empruntant beaucoup au Lestat d'Ann Rice. Cependant, les traits fins mais efficace du dessin, l'ambiguïté sexuelle latente des personnages et les quelques scènes cuts humoristiques aux dessins SD (super déformés) rendent hommage à la plus pure tradition du Shojo manga.

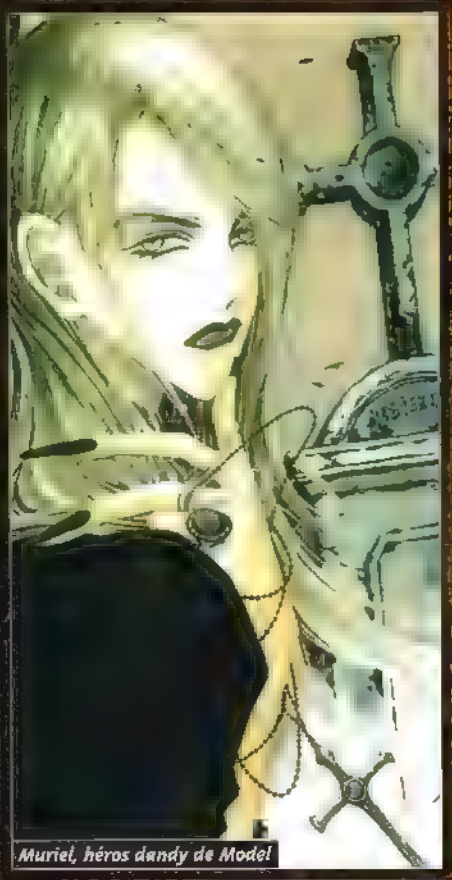
UN AMOUR DE VAMPIRE

La romance est au contraire au centre même de *Dahlia le vampire*. Ce manga plus mature de Narumi Kakinouchi, auteur de « Vampire princesse miyu », est un peu difficile à comprendre de part sa mise en scène épurée. Dahlia est une jeune femme devenue vampire pour vivre éternellement aux cotés de l'homme qu'elle aime. Malheureusement, l'intronisation de la jeune femme fut responsable de la perte des pouvoirs de vampire de cet homme. Mort de vieillesse, son amant promit pourtant à Dahlia de se réincarner.
Depuis ce jour, elle erre parmi les humains à sa recherche, et s'intéresse à tout homme qui lui ressemble. Poursuivie par les autres vampires qui veulent la détruire, ainsi que par ses camarades de classe jalouses, elle ne laisse derrière elle que traînées de sang et cadavres affreusement mutilés.
En un seul tome, au graphisme exceptionnel, l'auteur arrive à rendre une atmosphère à la fois romantique et mystérieuse par laquelle on se laisse porter comme dans un rêve.

Le mythe du vampire tel que nous le connaissons en occident est absent du folklore japonais

L'ENFANT VAMPIRE

L'œuvre de Kakinouchi la mieux connu du grand public reste sans aucun doute *Vampire Princess Miyu*. Si les histoires diffèrent selon les versions (manga, série animée ou OAV), Miyu demeure cette éternelle adolescente chargé de chasser les shinma, des démons.


Muriel, héros dandy de Model

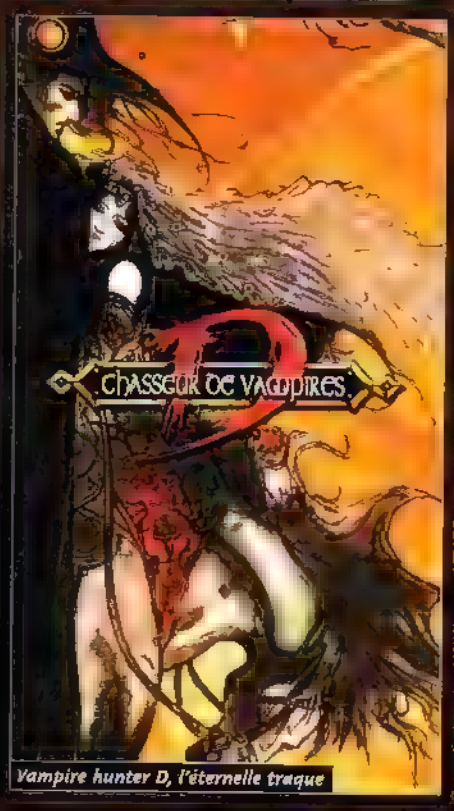
Alichino

Portant le nom d'un démon cité par Dante dans la Divine comédie, les Alichinos sont d'étranges créatures capables d'exaucer le moindre souhait d'un être humain. Doté d'une beauté angélique, ils réclament cependant l'âme de celui qui leur demande de l'aide en paiement de leurs services.
Se nourrissant de l'âme de leur victime, certains de ces vampires psychopompes se montrent d'une étonnante cruauté. Plus que tout, ces êtres mi anges/mi-démons rêvent de se repaître de l'âme de Tsugiri, un jeune homme à la beauté angélique possédant le pouvoir des sceaux. Cette étrange faculté qu'il possède lui permet de tuer définitivement un *Alichino*, sans qu'il puisse jamais se réincarner.

Alichino, beautée faciale

Alichino © Shurei Gotoh

et de les rendre aux ténèbres. Le jour de sa mort, elle but le sang du vampire Larva, depuis ce jour, il accompagne la jeune vampire et la sert de son mieux.
Privée de son adolescence, Miyu s'éveille à son état de vampire en même temps qu'à sa sensualité. Sa transformation vampirique symbolise à merveille les mutations du corps intervenant à la puberté. Depuis, sous les traits d'une innocente jeune fille se cache en fait le plus redoutable des prédateurs. Mais contrairement à Claudia dans *Entretien avec un vampire*, Miyu ne témoigne d'aucune amertume quand à sa nature. Saya (*Blood, the last vampire*) est au contraire un personnage plus sombre. Privée de la fin de son adolescence, cette vampire, dernière de sa lignée, cache sa mélancolie derrière le tranchant de son sabre.



Vampire hunter D, l'éternelle traque

L'AMBIGUITÉ DU VAMPIRE

Evoluant dans un univers tout à fait unique, D., chasseur de vampire, marque l'arrivée d'une nouvelle espèce d'immortel. Fruit de l'union contre-nature d'une mortelle et d'un vampire, D. est un être tourmenté, frappé de la même malédiction que son père. Par peur de succomber à la tentation et de boire le sang d'un innocent, il s'enferme dans la solitude et le mutisme. Il aurait pu devenir l'un des vampires les plus romantiques de l'animation japonaise, si la Terre du 13ème millénaire n'était pas si violente et cruelle. Du coup, malgré la finesse des coups de crayons d'Amano (Character Design de *Final Fantasy*), *Vampire Hunter D*, témoigne d'une étonnante violence qui n'est pas sans rappeler la double nature du vampire.
A la fois sensuels et cruels, ces enfants de Dracula rendent hommage au monstre qui les a inspiré.
Alors que le mortel baiser de Miyu (*Vampire Princess Miyu*) offre à ses victimes un rêve éternelle, la morsure de *Dahlia le vampire* rappelle le baiser d'un amant. Quoi qu'il fasse, même si c'est par amour, le vampire est condamné à laisser derrière lui l'empreinte de la mort.
Lorsqu'ils servent des maîtres humains, ou qu'ils choisissent de protéger les mortels, les vampires de manga souffrent encore plus de leur nature. La lutte est incessante et leur nature apparaît toujours à fleur de peau. Victoria Selas, jeune recrue de *Hellsing*, se refuse même à boire les sachets de sang qui lui permettraient de gagner en force et en autonomie. De son côté, son maître Alucard assume pleinement sa nature et parvient à contrôler ses pulsions grâce à un code moral qui dépasse l'entendement des mortels.

Contrairement aux classiques occidentaux, le vampire est presque toujours le personnage principal dans les animé et mangas

Princess Myu, entre terreur et passion

Vampires, robots de combat et érotisme

Rompant avec la tradition du vampire de manga, Satoshi Urushihara met en scène vampires et robots de combat dans le tres étrange univers de *Dark Crimson Vampire master*. Sion, ce jeune hybride d'humain et de vampire luttent contre les Clients, d'étranges vampires venus sur Terre pour prendre contrôle de ceux qu'ils appellent les Crimsons (les humains).
Dès lors qu'un combat s'annonce, il fusionne avec sa compagne Lain et se transforme alors en mecha. Sa nature de vampire n'apparaît en fait qu'au cours des scènes érotiques qui composent le manga. Pour survivre, Sion se nourrit du sang de ses 85 magnifiques esclaves.

Dark Crimson, érotisme torride

Lorsqu'ils protégent les mortels, les vampires de manga souffrent encore plus de leur nature

LE MAÎTRE ET L'ESCLAVE

Obéissant de son plein gré à la baronne Integra, Alucard n'est pas soumis aux lois d'asservissement du sang. C'est un maître vampire. Malgré son insistance, il ne parvient pas à convaincre Victoria de boire son sang afin de se libérer de son influence. D'un autre côté, devant son maître agonisant, Alucard lui propose l'immortalité, la tente avec le pouvoir des vampires, un pouvoir qui pourrait lui permettre de continuer son œuvre, au delà des blessures et de la mort. Mais pourtant, Integra règne d'une main de fer sur les deux vampires de la fondation. C'est elle qui décide lorsqu'ils peuvent tuer ou mordre un adversaire. Toutes les actions et opérations répondent à des codes très stricts auxquels Alucard se plie avec une étrange aisance.

Le pouvoir du sang chez les vampires les lient parfois pour des siècles. Dans *Nightwalker*, il fallut de nombreuses années à Shido pour se défaire des liens que Cain, son père et maître avait tissé avec lui. De même, en se nourrissant du sang de Larva, *Vampire Princess Miyu* assure sur lui une emprise impérissable. Il lui témoigne dès lors une totale obéissance et une profonde amitié.

Les liens du sang ne sont pas les seuls à décider de l'emprise d'un être humain sur un vampire. Cependant, personne ne sait réellement pourquoi Saya travaille pour la CIA, malgré les pressions que les services secrets américains exercent sur elle, si ce n'est, peut-être, pour juguler son ennui.

LE DERNIER VAMPIRE

Ainsi, malgré son immortalité, la mort apparaît comme la seule compagne fidèle au vampire. Bien souvent, par sa main ou bien à cause de l'ironie du destin, les autres vampires disparaissent peu à peu, l'enfermant de plus en plus dans sa solitude. Alors que *Vampire Hunter D.* pourchasse les derniers vampires encore en activité, Alucard (Hellsing) s'amuse à éradiquer les ersatz de vampires qui osent souiller le nom de son illustre lignée.

Entre tous, le plus solitaire des vampire reste Saya (*Blood, the last vampire*). Dernière survivante de sa lignée, peut-être de sa race, Saya pourchasse les chiroptériens, vampire dégénérés et mutants, échappés d'un laboratoire, et qui polluent le Japon des années 60.

Contrairement aux classiques du cinéma et de la littérature occidentale, le vampire est toujours, ou presque, le personnage principal dans les animé et mangas. Bien souvent même, il tente d'aider l'humanité. Jouet d'un cruel destin, tout autant que ses frères humains, il est bien souvent rejeté par ceux la même qu'il a juré de servir ou de protéger.

Stéphane Perroud

Vampire Hunter D, jamais sans mon sabre

Vampire princess Myu © 1998 Hirano Office, JVC, AMC Soeishinsha inc.

Comte Cain

Le jeune Cain Hartgreaves n'est pas un vampire, mais son étrange passion pour les poisons le font craindre de plus d'un. Comme les vampires, il est condamné à la solitude depuis que son père lui lança une malédiction. Son seul ami et confident est son majordome, Riff. Au bout de quelques temps, la solitude du jeune comte sera apaisée par l'arrivée de sa demi sœur Merryweather qui viendra ajouter un peu de fantasie dans le sombre manoir des HartGraves.

L'ambiance gothique de la série repose pour beaucoup sur son personnage principal. En fait, Cain est le fruit d'un inceste, celui que commit son père avec sa jeune sœur Augusta. Vivant au cœur du Londres Victorien, Cain se passionne pour les énigmes et mystères en tout genre. Rien d'étonnant à cela quand on apprend que son héros n'est autre que le célèbre Sherlock Holmes.

Malgré la jeunesse des personnages, chaque épisode s'annonce comme un conte cruel, les personnages semblant incapables d'échapper à leur destin.

PIXELS SANGLANTS

Keith Valentine de Shadows Hearts

Je tentais vainement de lutter. Je sentis ses lèvres se poser sur mon cou et la piqûre de ses canines... même pas une réelle morsure, juste une piqûre... Alors que je tombais dans l'inconscience, le goût de son sang me parvint dans la bouche et une soif nouvelle émergea en moi.
J'étais devenu un vampire. Je posais ma manette encore troublé par toute cette ambiance envoûtante et décidais de faire une pause pour aller prendre un verre...
Tiens, et pourquoi pas un Bloody Mary...

Tout comme dans la littérature ou le cinéma, les seigneurs de la nuit sont des créatures très prisées dans le domaine du jeu video. Cible à abattre, chair à canon ou ténébreux heros, le vampire apporte son imagerie de façon assez variée. Imagerie qui se révèle être à la mode, les jeux vidéos récents, même sans contenir de réels vampires, s'en inspirant parfois indirectement au travers de clins d'œil plus ou moins marqués. Par exemple, dans le superbe *FPS (First Person Shooter) Painkiller*, l'arme la plus efficace est un lance-pieux et certains des ennemis meurent à la lumière du soleil !

On signale aussi beaucoup d'apparitions de vampires en tant que personnage secondaire : Dimitri, Morrigan et Lilith dans *Vampire Stalker*, Vamp dans *Metal Gear Solid 2*, Keith dans *Shadow Hearts*, etc. Là encore, le mythe est assez détourné et la condition vampirique est surtout prétexte à une débauche de pouvoirs surnaturels. Heureusement, ce n'est pas toujours le cas ! Le vampire est aussi utilisé pour son charisme naturel et son esthétisme gothique si fédérateur. Son immortalité représente de surcroît une bonne occasion pour créer des histoires riches dotées de backgrounds fouillés. Bien que cela reste relativement rare, tout le charme du vampire moderne, à savoir classe, torturé et plus fascinant qu'effrayant, est donc parfois fort bien mis en valeur.

Painkiller, Doom-like au pays des vampires

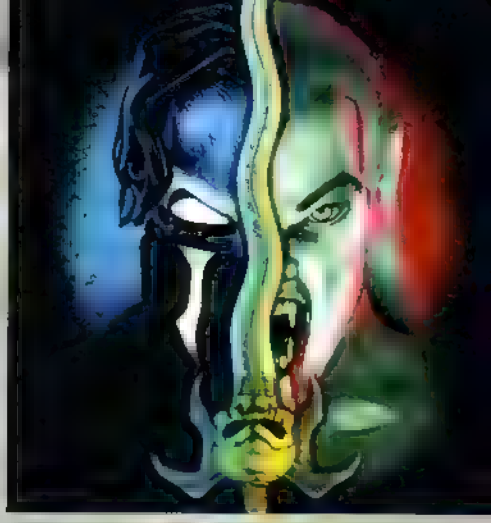
Tout comme dans le cinéma ou la littérature, Les seigneurs de la nuit sont des créatures très prisées dans le domaine du jeu vidéo

LEGACY OF KAIN
SOUL REAVER / BLOOD OMEN

SUR CONSOLES PSI, PS2 ET DREAMCAST

Loin de se cantonner aux poncifs du genre, *Legacy of Kain* est certainement ce qui a été fait de plus marquant en matière de déclinaison du mythe du vampire. Cette saga se compose de deux séries complémentaires : *Blood Omen* et *Soul Reaver*. Dans la première, vous incarnerez un puissant vampire nommé Kain et dans la seconde, un de ses généraux déchus transformé en vampire spirituel (qui ne se nourrit donc plus de sang mais d'âmes !), Raziel. Le dernier volet en date, *Legacy of Kain : Defiance* nous permet enfin d'incarner tour à tour les deux mythiques personnages dans un même jeu. Alors qu'on croyait tenir enfin l'ultime épisode, la scène de fin nous laisse une fois de plus sur un frustrant cliffhanger ! C'est donc avec une insupportable impatience qu'on attend la suite! L'intrigue générale est effectivement très prenante et d'une richesse rare. Elle se révèle par ailleurs des plus complexes : Complots, manipulations, trahison, faux-semblants et voyages dans le temps... Inutile de dire qu'avec un tel cocktail, les retournements de situation sont nombreux et parfois très surprenants, mais ne nous y trompons pas, jamais gratuits. Rien dans *Legacy of Kain* ne respire la commercialité facile et on ressent au contraire une vraie volonté artistique à tous les niveaux. Non seulement le scénario est passionnant au point qu'il serait criminel de vous en révéler le moindre détail si vous n'avez pas encore eu l'occasion de parcourir ces jeux, mais l'univers s'avère très cohérent, les personnages sont charismatiques à souhait et la qualité d'écriture des dialogues est tout simplement exceptionnelle ! Quand à la réalisation technique, hormis celle du premier

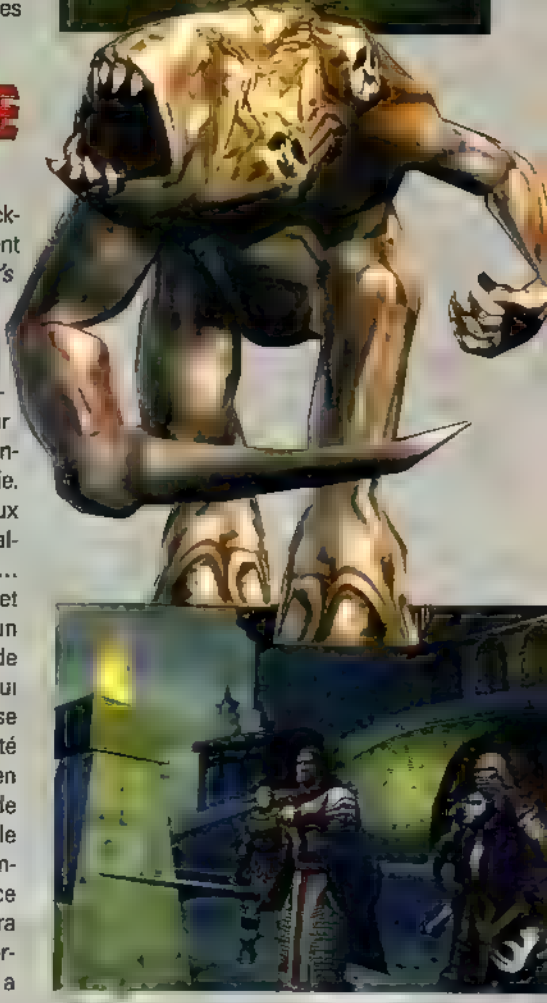
© Christal Dynamics, Eidos



Blood Omen sur PS1 qui a mal vieilli et qui n'était déjà pas exceptionnelle en son temps, elle est globalement léchée. Les jouabilités des *Blood Omen* et des *Soul Reaver* sont très differentes bien que proposant dans les deux cas une vue à la troisième personne. Kain est plus propice à la boucherie et ses pouvoirs sont assez proches de ceux d'un vampire classique, si ce n'est sa faculté d'aspirer tout le sang d'un corps à distance aussi gore qu'inédite; on retrouvera donc avec lui les classiques transformations en brumes et autres capacités physiques décuplées. Les pouvoirs de Raziel sont plus étranges de par son statut particulier de vampire spirituel. Ce dernier peut non seulement se régénérer en absorbant les âmes de ses ennemis mais peut aussi passer dans le monde spectral et échapper ainsi aux dégâts physiques ! Par ailleurs, lorsque Raziel exécute cette transition, la topographie du monde se retrouve transformée, axant ainsi la jouabilité sur des phases de plates-formes/réflexion particulièrement originales !

Vous l'aurez compris, *Legacy of Kain* est une œuvre à part et mérite toute l'attention des amateurs de vampires !

VAMPIRE LA MASCARADE REDEMPTION SUR PC



C'est le premier jeu vidéo à s'être inspiré du célebre jeu de rôle sur table *Vampire la Mascarade*. Ce dernier ayant lui-même lui puisé son inspiration dans la *Chronique des Vampires* d'Anne Rice, on ne s'étonnera pas d'y trouver, pour notre plus grand plaisir, un univers assez proche de celui de l'ami Lestat !

Redemption s'ouvre sur une scène de bataille mediévale. Le ciel est rouge comme si le sang versé sur terre s'y réfléchissait et les croisés empalent joyeusement leurs ennemis comme de vulgaires saucisses de cocktail. Cette scène rappellera indubitablement au cinéphiles l'introduction de *Bram Stocker's Dracula* de F.F. Coppola ! Christof, un jeune croisé, et accessoirement le personnage que vous allez incarner, est blessé au combat et se voit déporté sur la ville avoisinante de Prague pour y être soigné par les sœurs du monastère. C'est là qu'il rencontrera sœur Aneska, l'amour de sa vie. Malheureusement, l'engagement religieux de la belle rend cet amour impossible malgré une attirance réciproque et assumée... pour essayer de ne plus penser à Aneska et surtout pour défouler sa testostérone un bon coup, Christof décide d'aider la ville de Prague à se débarrasser d'un démon qui mène la vie dure aux autochtones. Il ne se doute pas qu'il va éveiller ainsi la curiosité du clan vampire local... Ce dernier voyant en Christof un grand guerrier qu'il serait bon de rallier à leur cause avant qu'un autre ne le fasse, kidnappe le preux chevalier et le vampirise malgré sa réticence ! Ainsi commence une incroyable épopée qui vous emmènera du 14ème au 20ème siècle, qui va vous forcer à côtoyer tous les clans vampires et a

affronter des forces malefiques insoupçonnées! Cependant, Christof n'a de cesse de penser à Aneska... Comment cet amour survivra-t-il au temps et aux conditions respectives de nos deux tourtereaux ? A vous de le découvrir dans ce superbe RPG (Rôle Playing Game soit, jeu de rôle) ! La réalisation date un peu mais reste très agréable et la jouabilité se veut simple et intuitive. La représentation à la troisième personne permet de jouer des personnages secondaires qui vont accompagner Christof dans sa quête et de découvrir ainsi les particularités de chaque clan.

Que vous connaissiez ou non le jeu de rôle d'origine, *Vampire la Mascarade : Redemption* est indispensable à la ludothèque de tout bon vampire qui se respecte !

Un second jeu vidéo sous licence *Vampire La Mascarade* est prévu pour fin 2004, mais ne devrait avoir aucun lien scénaristique avec *Redemption*. Il répondra au doux nom de *Vampire la Mascarade : Bloodlines*.

Ce dernier sera une fois de plus un jeu de rôle (Dieu merci) mais la jouabilité sera très différente, la vue étant cette fois-ci à la première personne (à la manière de *Morrowind* ou des *FPS*). Les dialogues devraient tenir une place plus importante et pourraient influer directement sur le cours de l'histoire et des rumeurs laissent croire qu'on pourrait même choisir son clan ! Autant dire qu'on attend ce jeu avec une impatience et une joie non dissimulées !

L'immortalité du vampire représente une bonne occasion pour créer des histoires riches dotées de backgrounds fouillés

CASTLEVANIA

SUR CONSOLES MSX, NES, ARCADE, SUPER FAMICOM, MEGADRIVE, PC ENGINE, N64, SATURN, PS1, PS2 ET GAME BOY ADVANCE

Voilà une autre grande saga mettant en scène les vampires, et plus particulièrement le plus connu d'entre tous : Dracula en personne ! Si l'histoire de cette série conte essentiellement la lutte incessante de la famille Belmont contre le comte Dracula à travers plusieurs générations, il nous sera parfois donné l'occasion d'incarner également des vampires. Dans le magnifique *Symphony of the Night* qui s'avère par ailleurs être un des opus les plus populaires de la série, on joue tout simplement le fils de Dracula lui-même! Dans l'épisode *Aria of Sorrow*, on incarne Soma Cruz, un jeune étudiant japonais qui va découvrir au fur et à mesure de l'aventure qu'il est en réalité (attention au spoiler gigantesque pour ceux qui n'y ont pas joué et qui souhaiteraient le faire !) la réincarnation de Dracula et qu'il affronte en fait un fou furieux qui désire s'approprier le démoniaque pouvoir dont il est investi à son insu !

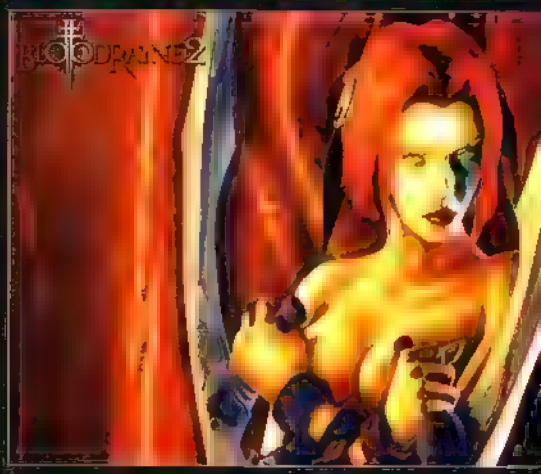
A part ça, tous les *Castlevania* usent et abusent du même principe éculé : Cent ans viennent de s'écouler depuis la dernière mort de Dracula et celui-ci ressuscite à nouveau. Son château mystique apparaît une nouvelle fois dans les cieux pour voiler la lune, et un membre de la famille maudite des Belmont (hormis dans les quelques exceptions précitées) est destiné à l'affronter. Si l'intrigue paraît banale au premier abords, notez néanmoins que l'histoire globale est plus compliquée qu'elle en a l'air, avec diverses histoires de familles et d'amour toutes liées entres elles à travers les siècles. Question jouabilité, il s'agit toujours de parcourir l'immense château du comte vampire en long, en large et en travers afin de récupérer les pouvoirs nécessaires pour combattre le maître des lieux.

Plates-formes, combats, exploration et gestion type RPG sont les principes fondateurs de *Castlevania* depuis 1987 et même après une bonne vingtaine d'épisodes, la recette n'a toujours rien perdu de son charme !

La série connaît aussi un succès d'estime chez les amateurs de manga, l'illustratrice Ayami Kojima ayant réalisé un travail d'orfèvre sur les personnages, tous plus beaux les uns que les autres ! A bon entendeur !

Pa Ming Chiu

LES VAMPIRES SONT PARTOUT !



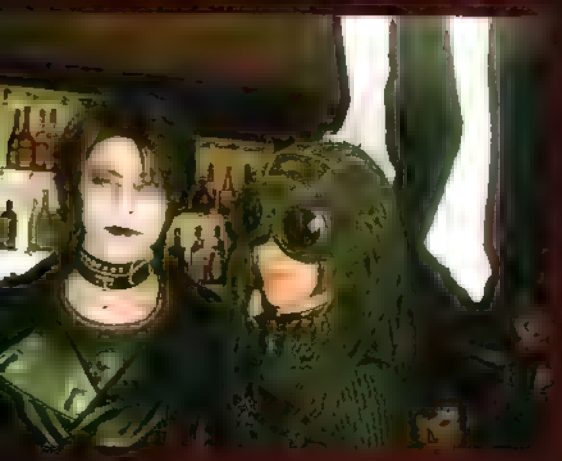
Buffy, la tueuse version pixels

Buffy et *Underworld* ont aussi été adapté en jeux vidéo, suite au succès des métrages éponymes mais on peut pas dire que les jeux en question, simples beat'em all (jeux de combat progressif) relativement basiques et donc anecdotiques, marqueront durablement les esprits... Pareil pour *Bloodrayne*, jeux de tir ultra bourrin où on incarne une vampiresse sexy et assoiffée de sang nazi ! Cette grosse invitation primaire au carnage ne devrait pas rentrer dans les annales ! Le jeu est doté d'une réalisation sommaire qui gâche un peu le trip et si il reste jouable sur PC, il est imprécis à en manger sa manette sur consoles. Cependant, en étant indulgent, on peut le considérer comme un bon défouloir (mais seulement sur PC, on insiste bien !) de par son côté gore à outrance qui ferait passer *Braindead* pour un épisode de *La Croisière s'amuse*...

Il est impossible d'être exhaustif sur toutes les apparitions des enfants des ténèbres dans l'histoire du jeu vidéo et nous nous sommes donc attardés sur quelques jeux ayant réellement mis le vampire sur le devant de la scène de façon pertinente, en espérant que cela vous aura mis l'eau (ou le sang) à la bouche! N'hésitez pas à faire de ces derniers les compagnons de vos nuits blanches, vous ne le regretterez pas !

TOKYO BLOODY

C'est lorsque la ville se drape dans son voile de ténèbres, lorsque la valse endiablée des travailleurs a laissé place à la gigue syncopée des noctambules enivrés, que sortent de l'ombre les enfants de la nuit.



Comme crachés des bouches de métro cachées et obscures, les visages blafards aussi blancs que leur âme est noire, ils tranchent la nuit de leur démarche harmonieuse. Ce soir encore, ils vont être nombreux à tromper leur ennui et leur mal de vivre dans ces boites enfumées et sombres. Cette nuit comme toutes les nuits, la génération perdue va faire acte d'allégeance à "mater noche" au son lancinant des musiques abyssales. Il n'est point de rédemption pour les enfants damnés de la cité qui jamais ne dort, point de salut et certes plus d'avenir. Alors pour oublier que l'existence qu'on leur a prêtée ne ressemblera jamais à celle dont ils rêvent, ils maquillent leur visage, comme pour mieux révéler leur âme, percent leur corps d'acier comme si chacun de ces clous scintillants était une espèce de mémo de la douleur, de cette douleur qu'ils traînent comme une malédiction.

ILS SONT FIERS ET BEAUX COMME LA MORT

Cette mort qu'ils portent en eux et sur eux, cette mort qui les fascinent et les effraient. Chaque nuit, ils boivent le sang de leur vie comme une offrande pre-mortem à la grande faucheuse. Comme une prière impie ils dansent et s'abandonnent lascivement dans les bras du dragon, et ce défi à la mort ne les rend que plus fort. Ils ont pris mon âme, il y a bien longtemps maintenant, et si chaque nuit j'erre avec mes frères et mes soeurs, c'est peut-être pour retrouver celle qui m'a pris mon humanité.

QUI EST-ELLE OU QU'EST-ELLE ?

Est-ce que mes compagnons nocturnes la connaissent, ou bien peut être est-ce l'un d'eux. La bête revêt les atours les plus charmants quand elle veut vous tromper. Par moment, lorsque mon esprit conserve encore quelque lucidité, je parviens à revoir son visage parfois même à sentir son odeur. C'était dans un de ces endroits où l'on boit et l'on danse la nuit durant que nos destins se sont croisés. Peut-être même était-ce ici.

Cette nuit les adorateurs de l'ombre, de cette cité vont revêtir leurs plus beaux habits pour jouer à se faire peur

peu m'importe. Moi, l'étranger à plus d'un titre, je ne pouvais ressentir autre chose que cette léthargie hormonale qui me dévorait à chacun de nos duels de regards. Le groupe sur scène avait beau tenter tout ce qu'il pouvait pour être bruyant, le seul son que je pouvais percevoir était celui de mon coeur qui battait si fort, trop fort. Et comme il était le seul à battre dans cet endroit, elle me l'a pris, comme pour effacer cette différence gênante entre nous. Chaque goutte qui s'écoulait de mon artère la rendait plus belle et plus fatale et lorsqu'elle m'eut promis des amours éternelles, elle s'en fut, magnifiquement. Et jamais je ne la revis, enfin je crois. Pourtant à chaque fois qu'un de ces groupes égraine ses notes au coeur de la nuit je la revois dans les yeux d'une autre, à chaque goutte de vin qui coule sur ma langue je sens la saveur âcre de son sang et quand je me mets en chasse du dragon, je sais bien que c'est elle qui le chevauche.

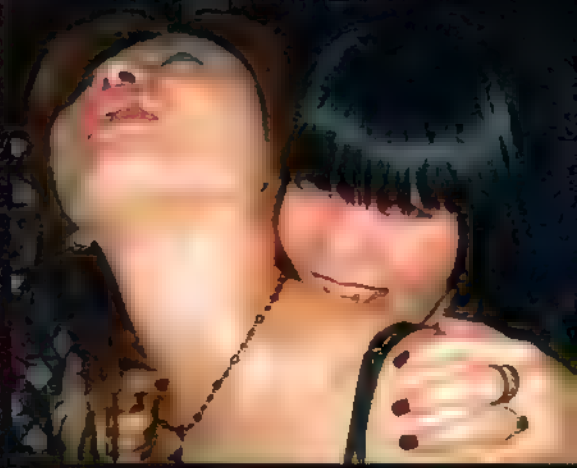
DOUCE NUIT, BELLE NUIT

Cette nuit les adorateurs de l'ombre, les mignons enfants des grands de cette cité vont revêtir leurs plus beaux habits pour jouer à se faire peur. Ils nous idolâtrent et nous copient, mais nous pensent mythiques. Cruel paradoxe! Il me plaît de hanter ces huppées soirées, peut-être t'y retrouverais-je, en quête d'une nouvelle humanité à ravir? Il n'est plus temps de regretter cette immortalité mais de l'utiliser comme un cadeau, une malédiction salvatrice. C'est drapé dans cet habit de mort que nous hantons les nuits de Tokyo, c'est au milieu des "beautiful people", fantômes très In des clubs gothiques que nous fauchons et consommons. Que viennent-ils chercher tout ces enfants tristes habillés de riches oripeaux griffés? Est-ce à caresser la mort que leur vie prendra un sens, ou cette quête n'est-elle qu'une attitude, un appel à quelqu'un ou à quelque chose à se pencher sur leur triste destin...Quel est dons ce monde dont les enfants renient jusqu'à leur propre existence, n'y aura-t-il plus de place pour la lumière quand tous auront effectués leur mutation?

Tu me disais de ces enfants qu'ils trouvaient ici ce qui leur manquait chez eux, de la compréhension, de l'anonymat, de l'amour et du rêve. Un îlot d'évasion dans le marécage boueux de leur cellule familiale stérile, une porte vers un monde où la vie ne serait pas que travail, obéissance, sacrifice et renoncement. Qui a-t-il de mieux pour Emi, une vie de labeur dans un bureau austère pour un salaire de misère, un mari alcoolique et idiot et des enfants fait pour le respect de la lignée, ou des instants de plaisirs rares constellant une destinée fabuleuse. Quel meilleurs avenir pour Yoshiki? Se sacrifier pour cette compagnie qui lui prendra sa vie sans jamais rien lui offrir en retour, si ce n'est quelques brimades et frustration, ou sacrifier cette encombrante âme pour une invitation à l'éternelle table des délices... Certes, le prix à payer est parfois lourd et peu sont les mortels prêts à renoncer à leur pauvre humanité pour accéder à cet état de conscience suprême. C'est pour cela qu'ils sont les élus, les nosferatu, les enfants de Caïn les oisifs et turbulents disciples de Lucifer.

Si d'aventure vous manquez de compagnie lors de votre prochain passage sur notre île, venez donc traîner votre solitude dans un de nos repères de Shinjuku ou de Koenji, peut-être y rencontrerez-vous votre destin...

Texte et photos Alex Bodecot



TERREURS ENFANTINES

Preuve que son grand âge est loin d'être un handicap, le vampire a su s'adapter à un public plus jeune. Aujourd'hui fleurissent sur tous les supports de nombreuses œuvres pour enfants et jeunes adolescents faisant apparaître ce monstre nocturne sous un nouveau jour.

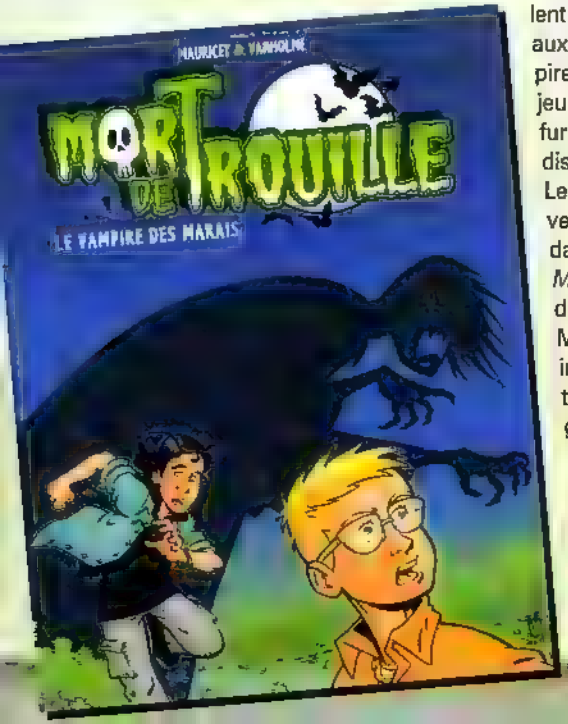
Bien loin de l'image du monstre avide de sang, *Petit Vampire* de Joann Sfar fait aujourd'hui référence dans la bande dessinée d'horreur pour enfants. L'histoire commence alors que Petit Vampire réussit à convaincre sa mère de l'emmener à l'école.

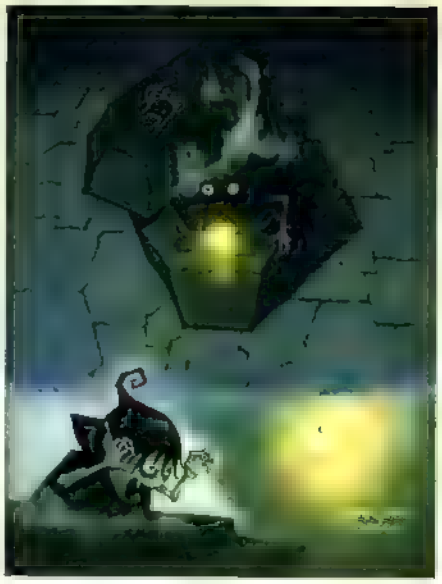
PETIT VAMPIRE...

Malheureusement, condamné à vivre la nuit, il ne peut s'y rendre que lorsque la classe est fermée. Afin d'échapper à son ennui, il décide de faire les devoirs de l'un des élèves, Michel. Commence alors entre eux une étrange correspondance. Une nuit, il se decide à présenter ses amis monstres à son nouveau copain humain. Depuis, les aventures des deux amis se sont multipliées. La série compte désormais cinq tomes (*Petit Vampire va à l'école, Petit Vampire fait du Kung Fu, Petit Vampire et la société protectrice des chiens, Petit Vampire et la maison qui avait l'air normal, Petit Vampire et la soupe de caca*). Devant le succès de *Petit Vampire*, France 3 et France Animation se sont lancés récemment dans l'adaptation des bandes dessinées de Joann sfar en série animée.

...ET SES AMIS

Petit Vampire n'est pas le seul à faire frémir et sourire les plus jeunes d'entre nous. Ernest le vampire, contrairement à ce que l'on pourrait croire de prime abord, n'est pas un éléphant. C'est un aristocrate raffiné et coquet mais particulièrement malchanceux. Jeune fille pleine d'imagination, Mona passe la majeure partie de son temps déguisée en vampire. Sa lutte contre les monstres et extraterrestres de toute sorte a donné naissance à une série de romans, de bandes dessinées et de dessins animés, le tout sous le titre de *Mona le vampire*.





En matière de vampires, aujourd'hui encore, les plus chanceux restent les petits japonais. Pour eux, Shinji Kimura (*Project A-Ko*) et Katsuhiro Otomo (*Akira*) ont créé *Hipira Kun*, un petit chef d'œuvre de bande dessinée enfantine. Malheureusement confiné au territoire japonais, *Hipira Kun* n'est pas encore traduit.

DAFFODIL

Les jeunes ados ne sont pas oubliés par les vampires, loin de là. *Daffodil*, bande dessinée créée par Rigano, l'un des dessinateurs de *Monster Allergy*, met en scène trois ravissantes mais terrifiantes vampirettes plongées dans une Transylvanie alternative. Oeuvrant pour le conseil des Lords, elles enquêtent sur les massacres perpétués par l'un des leurs. Acculées par les chasseurs de vampires, elles enlèvent le jeune Roman (Polansky?), véritable fan des vampires, et son jeune frère Milan. Les traits « manga » du dessin et son scénario à la fois drôle et assez violent en font une bande dessinée à réserver aux plus grands. A chaque âge, son vampire. Alors que les œuvres pour les plus jeunes laissent la part belle à l'humour, au fur et à mesure que les chérubins grandissent, le mythe du vampire se précise. Le monstre devient plus sombre, souvent assoiffé de sang. Parfois comme dans *Le vampire des marais* de la série *Mort de trouille*, il tente désespérément de lutter contre sa soif débordante. Mais bien souvent, comme la jolie mais inquiétante Daffodil, il laisse sa nature terrifiante le dominer, pour le plus grand plaisir de ses lecteurs.

Stéphane Perroud

Au fur et à mesure que les chérubins grandissent, le mythe du vampire se précise

...le monstre devient plus sombre, souvent assoiffé de sang

Petit Vampire (Delcourt / France animation) Le vampire des marais (Casterman) - Hipira Kun (Mash Room) - Mona le vampire (Alphanim/France3/Cinar) - Ernest le vampire (Quartier Latin) - Daffodil (Soleil)

"Petit vent noir" extrait de Secrets de Luis Royo (Ed. Soleil)

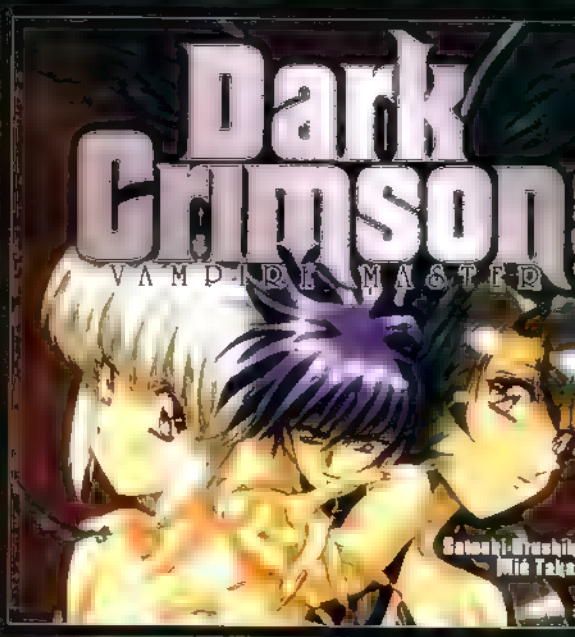
LE CHARME DES TENEBRES

Oubliez le Nosferatu de Murnau, son visage taillé au couteau, ses dents proéminentes, ses mains cadavériques et sa soulosse en phase terminale ! Le vampire nouveau cru est sédéant, sexy, sensuel, érotisant. Sombrez sous son charme !

Après être passé par une phase infamante ou il se devait d'être laid et effrayant dans le but d'incarner le mal le plus absolu, le vampire redevient, dans son contexte moderne, plus proche de ce qu'il était à l'origine, à savoir humain. Fini la créature nauséabonde à abattre, place au héros ou à l'héroïne romantique et glamour. On croyait le vampire fait de chair froide et morte, on se trompait. Le sang qui coule dans ses veines n'est peut-être plus le sien techniquement, mais il est plus chaud que jamais !

AU COMMENCEMENT

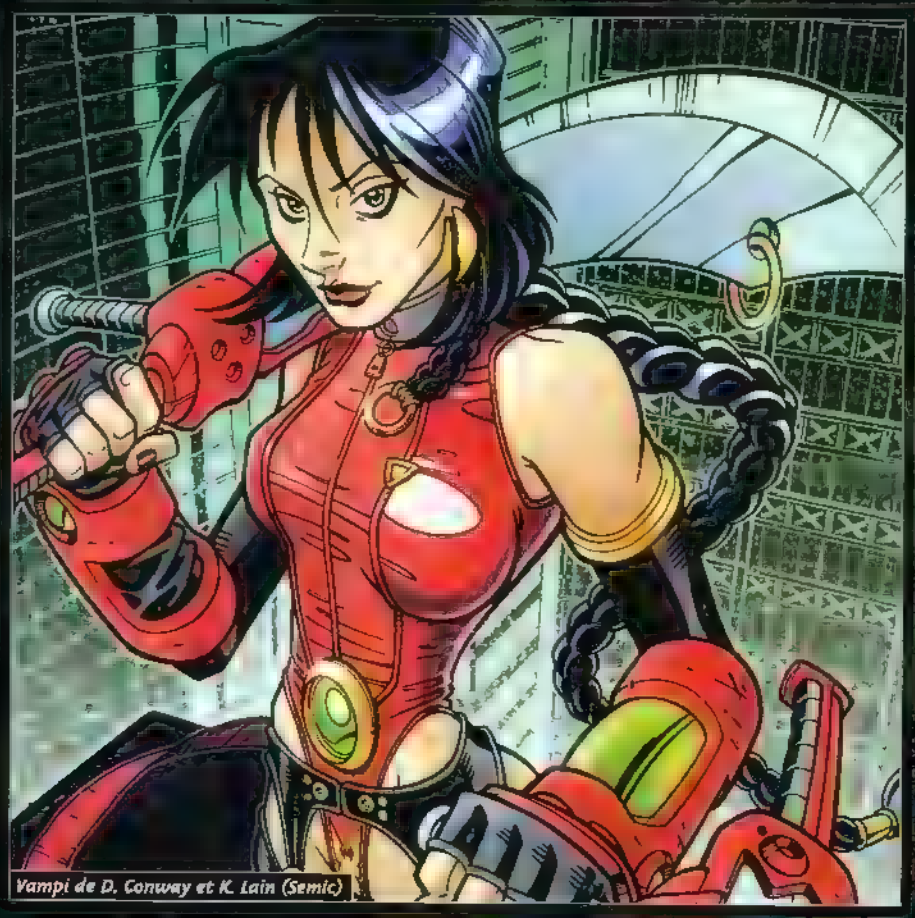
Etonnamment, avant qu'une maladie moyenâgeuse rare, une partie de la littérature fantastique et certains films ne participent à cataloguer le vampire comme un monstre difforme et repoussant, on constate que les origines bibliques et mythologiques du mythe dépeignaient déjà le vampirisme comme étant un état, maléfique, avant tout lié à la luxure.
Nombres d'études laissent à penser que la légende du vampire prendrait son inspiration principale dans le personnage de Lilith, la première femme d'Adam. On raconte qu'elle est immortelle, d'une beauté froide, que son âme est noire comme la nuit et que le sexe est sa seule distraction. Elle épuise les hommes par la copulation et aime à voler leurs semences afin d'engendrer de nouveaux démons, les Lilims.
Les succubes sont aussi apparentés aux enfants de Litith. Ces femmes s'avèrent aussi séductrices que mortelles pour leurs proies! S'il n'est pas mentionné précisément qu'elles sucent le sang, il est dit qu'elles s'immiscent dans les rêves des ascètes pour les pervertir ou s'emparer de leur vitalité. Parfois, elles se contentent aussi tout simplement de leur voler physiquement leur précieuse virginité.
Nombre de mythologies à travers le monde ont leurs versions du vampire : Les Lamias et les Empuses (« celles qui violent ») en Grèce, les Pishacas et les Vetalas en Inde, Azéman en Amérique du sud, les Ogiris en Afrique, etc. Si ces différentes incarnations vampiriques sont parfois monstrueuses, elles sont souvent aussi féminines, lubriques et appelées à pervertir les pieuses personnes. Les racines de la mysogynie et de la culpabilisation du sexe sont tristement profondes !



Désormais, le démon a une gueule d'ange et se prête à tous les fantasmes nocturnes !

FEMMES, SOMBRES OBJETS DU DÉSIR

Vampirella (Forrest J. Ackerman), *Vampi* (Kevin Lau) et *Dracurella* (Christian Godard) des comics et BD éponymes, ou Morrigan et Lilith (tiens!) du jeu vidéo *Darkstalker* ne sont donc après tout que les dignes descendantes des Lilims et autres Lamies. Ces héroïnes de papiers et de pixels sont cependant un peu plus sages que leurs ancêtres mythologiques et se contentent de véhiculer une image sexy en exhibant décolletés vertigineux et cuisses dénudées, mais sans véritablement en jouer. Leurs charmes ne sont pas plus mis à contribution que ça dans les scenarii, et ne servent finalement qu'à flatter l'œil plein de stupre du lectorat en chaleur! De gentilles allumeuses en somme, des femmes-objets aussi attirantes que coincées, reflets d'un voyeurisme mal assumé et d'un machisme hypocrite. On leur pardonnera néanmoins de nos jours, en s'amusant de leurs côté kitsch limite tatouage de camionneurs !


Vampi de D. Conway et K. Lain (Semic)

Extrait du collectif Vampires de F. Vervisch (Ed. Carabas)

Heureusement, toutes les belles de la nuit ne suivent pas cet exemple et certaines aiment à profiter de la vie, de leurs corps, de leur séduction.

En littérature, *La Morte Amoureuse* de Théophile Gauthier et *Carmilla* de Sheridan le Fanu dépeignent des personnages féminins forts, ambigüs et vivants des histoires émouvantes où la beauté de l'amour s'oppose à la froideur de la mort.

Dahlia et China Blue du manga *Dahlia The Vampire* aiment à envoûter leurs victimes par leurs danses lascives, et vivent des histoires amoureuses sombrement romantiques. Cette œuvre écrite par la célèbre mangaka Narumi Kakinouchi est une merveille d'onirisme et de sensualité. Les femmes, là encore, n'y sont plus traitées comme de vulgaires poupées siliconées mais comme des sirènes tragiques, paradoxales et profondément humaines.

Du même auteur, on trouve aussi *Vampire Miyu* et *Vampire Yui*. Bien que plus timidement érotisées que *Dahlia The Vampire*, le public visé étant plus jeune, ces deux séries n'en sont pas moins marquées de cette même poésie sensuelle.

Cybersix, la plantureuse héroïne de la BD du même nom de Carlos Meglia et Carlos Trillo, est quand à elle une cyber-vampire. A défaut de sang, elle se nourrit à la jugulaire de ses congénères cyborgs qu'elle chasse la nuit, drapée dans son imposante cape noire. Comme tout cyborg ou vampire qui se respecte, elle supporte difficilement sa condition, se sent mal dans sa peau, comme déshéritée et aspire forcément au réconfort de l'amour. Elle le trouvera un temps dans les bras de Lucas Amato, un jeune et viril journaliste scientifique avec qui elle découvrira les plaisirs de la chair. Cette idylle saura-t-elle cependant résister à la vie si incroyablement compliqué de Cybersix ? Rien n'est moins sûr... L'amour est capricieux, l'amour passe vite, et avant qu'on ne s'en aperçoive, il ne reste plus que des souvenirs tendres-amers de plaisirs fugaces.

Cybersix est destinée à être une ombre solitaire, à être le pantin d'une tragédie qui la dépasse. Le bonheur, elle n'y pas droit. Dur d'être une ténébreuse !

Le cinéma tend aussi à populariser cette nouvelle image du vampire séducteur

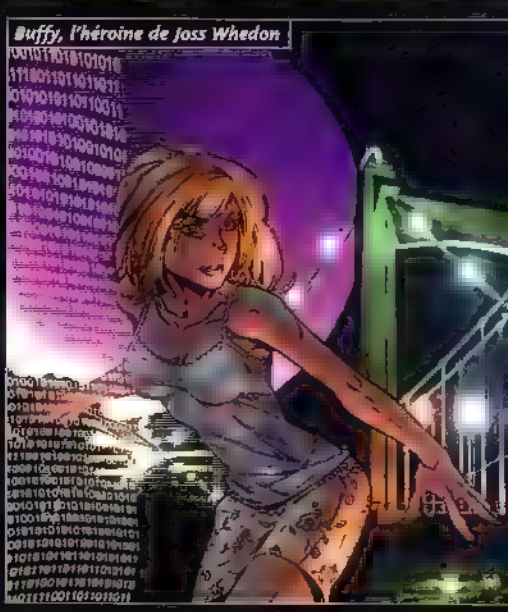
POSING ATTITUDE

Les vampires masculins ont aussi gagné en classe et en sex-appeal depuis l'influence de la *Chronique des Vampires* d'Anne Rice. Le vampire moderne boit désormais le sang des jeunes femmes dans un rituel évoquant l'acte sexuel et ses préliminaires. Les souffles chauds se mélangent, des caresses et des baisers s'échangent, les habits tombent langoureusement, puis tout d'un coup un râle se fait entendre. Le vampire a planté ses crocs dans le cou palpitant de sa proie / amante et aspire sa vie. Celle-ci n'a plus la force de se débattre et sa psyché se brise devant ce mélange improbable de douleur et de plaisir.

Le cinéma tend aussi à populariser cette nouvelle image du vampire séducteur et charnel. Impossible d'oublier l'émotion et la sensualité qui se dégage des scènes intimes entre Gary « Dracula » Oldman et la belle Wynona « Mina » Rider dans le fabuleux *Bram Stocker's Dracula* de Coppola ! Le charme rétro de Bela Lugosi et de Christopher Lee n'est plus d'actualité ! Place à la fougue et à la jeunesse éternelle !

FANTASMES NOCTURNES

Buffy, la célèbre chasseuse de vampires de nos petites lucarnes, ne peut s'empêcher non plus de tomber dans les bras d'Angel ou de Spike. Ces derniers ont beau être vampires, ils n'en restent pas moins diablement trop séduisants et entreprenants.



Buffy, l'héroïne de Joss Whedon

Si la vampiresse doit être sexy, le vampire doit être poseur, charmeur et d'une préciosité certaine. Un nouveau cliché se crée donc : le vampire est désormais grand, beau, plus ou moins androgyne, a le cheveux long et soyeux, le regard brillant et profond, une peau de nacre, un port de tête d'aristocrate et une ample tenue sombre mais luxueuse. Le démon a désormais une gueule d'ange et se prête à tous les fantasmes nocturnes !
Malheureusement, le problème de tout cliché est d'affadir la chose qu'elle touche, et le vampire perd ainsi de son aura à force de se décliner perpétuellement à l'identique.
Certains auteurs essayent donc de briser un peu ce nouveau mythe.
Dans le très sulfureux manga *Dark Crimson* (Satoshi Urushihara), Sion est un vampire ayant l'apparence d'un enfant de 14 ans. Loin d'être ténébreux, ce dernier est plutôt doux, gentil et innocent. Cela ne l'empêche pas de coucher toutes les dix pages avec ses deux femmes attitrées et de se retrouver mêlé à d'incroyables orgies sexuelles! Il faut certes préciser qu'ici, le vampirisme en soi est déjà très détourné : Les vampires ont autant besoin de sexe que de sang pour subsister !
Preacher, un comics de Garth Ennis et Steve Dillon met en scène Cassidy, un vampire irlandais qui jure comme pas deux et arbore un look de vieux rocker ringard mal rasé! Pourtant, sa gouaille et son côté bon vivant en font un séducteur patenté! Cassidy préfère partager la couche d'une femme plutôt que de boire son sang, et d'ailleurs, comme il le dit lui-même, il préfère la bière ! Le tome spécial consacré à ce personnage haut-en-couleurs est d'ailleurs absolument jouissif ! Cassidy est confronté à Eccarius, un de ces vampires-clichés précédemment décrits et le courant ne passe pas vraiment bien! La dernière réplique de Cassidy à Eccarius résume bien la façon dont les auteurs se moquent du vampire moderne : « T'es comme moi ? Mon cul ! T'es un connard mégalo morbide, maquillé et fringué comme une tante ».

La sexualité est souvent associée à la peur et au mal

Vampirella,la plus célèbre des pin-up vampire

Vampirella de Michael Kaluta extraite de Wings of Twilight (NBM Publishing)

Cyberaxis de Trillo et Meglia, la cyber vampire

Lestat, Louis et autres enfants d'Anne Rice se retournent dans leurs cercueils.
Drago et Camilla de la BD *Rapaces* (Dufaux et Marini) sont déjà plus ancrés dans l'image du vampire poseur et vecteurs de désirs, mais poussent le concept plus loin de par leurs accoutrements plus SM que gothique, leurs propension à l'inceste et à l'homosexualité (enfin, surtout pour Camilla) et par leurs façons de convertir quelqu'un au vampirisme : Un peu de sang et du sexe, du sexe, du sexe !
À force, le vampire se s'humaniserait-il au point de devenir une icône plus érotique que fantastique ?!

MES NUITS SONT PLUS BELLES QUE MES JOURS

La sexualité est souvent associée à la peur et au mal. On ne compte plus le nombre de slashers movies où la copulation est sanctionnée d'un meurtre sanglant et où les bimbos exposent leurs dessous en essayant d'échapper à la mort. Toujours cette culpabilisation du sexe ? Cette pseudo-morale embrûmée de chasteté bien-pensante judéo-chrétienne aurait atteint aussi les vampires ? Le vampire est maléfique et en conséquence lubrique ? Peut-être, mais on peut aussi essayer de voir là une idée plus romantique et optimiste, plus belle et plus poétique : L'amour plus fort que la mort, l'amour au-delà de la mort !

Pa Ming Chiu

Pour plus d'information :
Phenix n°39 : Anne Rice et les vampires

VAMPIRE FAIS MOI RIRE !

Généralement associé à l'épouvante et au fantastique, le vampire a su en maintes occasions nous faire décocher de légers sourires ou encore de francs éclats de rire. Tout genre a connu son détournement parodique et les nosferatu n'échappent bien évidemment pas à la règle. Bienvenue dans l'univers des vampires ratés et des chasseurs à la noix.

Les parodies et dérisions en tous genres ont beaucoup fleuri dans le milieu cinématographique, surtout durant l'âge d'or des films d'épouvante. De grands réalisateur comme Roman Polanski (*Le bal des vampires*) ou bien des scénaristes de renom comme Quentin Tarantino (*Une nuit en enfer*) ont choisi de présenter les buveurs de sang sous une forme différente, échappant ainsi aux codes établis des années auparavant. Placé tout d'abord au personnage majeur du genre, celui qui bien évidemment fait le plus l'objet de détournements, le vampire en personne.

DE L'INOFFENSIF AU VÉGÉTARIEN

Plus le personnage présente un côté dramatique et sombre, plus la parodie devient tentante et exagérée. Le tueur sanguinaire sans pitié et soumois peut-il alors apparaître sous les traits d'un personnage adorable, inoffensif ou végétarien ? Telle semble être la pensée de plusieurs auteurs comme Akira Toriyama, qui avec *Go Go Vickman* nous offre un prince vampire cruel mais totalement incapable, à chacune de ses aventures, de tuer un seul être humain. Le petit Draculito (*Draculito, mon sanguedin*) quant à lui est loin d'être le digne héritier de son père Dracula. Adorable jeune garçon passionné par le Rock n Roll et les voitures, notre jeune héros lutte pour se faire accepter à la fois par ses pairs mais aussi par les humains. Le summum est atteint avec *Comte Mordicus* (Cosgroves/ Hall Productions), dernier membre d'une longue lignée de

Le Comte Mordicus, le "terrible" canard

canard/Vampire mais qui, à la suite d'une erreur lors d'un rituel, devient végétarien. Avec ce personnage, les limites du détournement semblent dépassées. Sous apparence humaine, on pourra noter le caractère charmeur et drôle d'Eddy Murphy dans *Un vampire à Brooklyn* (Wes Craven) ou encore les grimaces amusantes d'un Leslie Nielsen égal à lui même dans *Dracula, mort et heureux de l'être*. D'autres auteurs ont cependant fait le choix de tourner en dérision le chasseur, ce dernier arrivant d'ailleurs parfaitement à se ridiculiser à maintes occasions.

DE L'ANGE AU CRIMINEL

Que serait le vampire sans son chasseur ? Dans le domaine des parodies et comédies, les pourfendeurs de créatures de la nuit prennent des traits très différents du sombre Van Helsing. *Go Go Ackman* nous le présente sous la forme d'un ange assassin prêt à tout pour exterminer notre prince, quitte à massacrer des innocents pour cela. Mel Brooks joue quant à lui un docteur Van Helsing prétentieux et lâche face à Leslie Nielsen. Il paraît important de noter que la plupart des parodies insiste sur l'incompétence du chasseur et cherche à tourner en dérision le côté solennel qui lui est donné dans les œuvres classiques. Dans *Vampire vous avez dit vampire ?* (Tom Holland), la traque est menée par un acteur has been de série B pour sauver la petite amie d'un jeune homme. On y découvre donc un personnage panique et incrédule, amené à se servir de techniques apprises lors de tournages de films. A l'opposé, Robert Rodriguez, dans *Une nuit en enfer*, a choisi de créer un groupe de chasseurs des plus surprenants, comprenant notamment un pasteur à la foi vacillante, ses deux enfants et un évadé de prison. Ces personnages sont loin de constituer un rempart crédible contre le mal mais nourrissent parfaitement en revanche une parodie ou une comédie. La lutte entre le vampire et son chasseur implique très souvent une tierce personne, autre que les victimes bien entendu. Il s'agit de l'assistant. Ce dernier collabore aux méfaits du buveur de sang ou participe à sa traque mais surtout permet de donner libre cour aux délires les plus divers des auteurs. Dans *Comte Mordicus*, il prend les traits d'Igor le vautour, un majordome cherchant à tout prix à faire de son maître un prince du mal sanguinaire, dans *Un vampire à Brooklyn*, il apparaît sous la forme d'un vampire-zombie qui perd sur son chemin diverses parties de son anatomie, dans *Dracula, mort et heureux de l'être*, on découvre un avocat insectivore et malade de la tête. Il est évident que ces personnages n'ont qu'un rôle mineur sur l'intrigue en elle même (tant est si bien qu'il y en ait une) mais ils apportent la touche de liberté totale dont peuvent jouir les auteurs, aucun code quel qu'il soit ne faisant référence en la matière. Néanmoins, ne mésestimons pas son importance car son potentiel comique constitue parfois l'élément majeur du film (comme c'est le cas dans le film de Wes Craven).

Suite à une erreur lors d'un rituel, le vampire devient végétarien.

DU KETCHUP AU PISTOLET À EAU

Dernier point et combien important dans une histoire de vampires, le cérémonial. Toutes ces petites choses qui confèrent ce mysticisme et cette atmosphère de magie noire se retrouvent complètement déformées dans nos détournements humoristiques. Il suffit de voir l'acteur raté Peter Vincent dans *Vampire vous avez dit Vampire ?* chercher le bon élément à chaque fois pour prendre conscience du nombre de caractéristiques propres aux vampires. Leslie Nielsen nous offre lui une splendide séquence d'hypnotisme loufoque et un jeu avec son ombre plus classique. Dans *Comte Mordicus*, le sang se voit remplacé par du ketchup, puisque notre héros est végétarien. La palme revient toutefois à *Une nuit en enfer*, avec son eau bénite tirée par un jouet et par des bombes à eau, ou encore l'arme à feu en forme de sexe qui tire des balles en argent. Il faut tout de même noter que le détournement du cérémonial constitue la technique la moins utilisée (hormis dans le film de Mel Brooks) car elle offre tout de même des repères fixes et connus qui permettent une dérision plus poussée des personnages. Aucun doute n'est permis, le ridicule ne tue pas, même les vampires.

Morm, merci à Nicolas Domingues

Que diriez-vous d'Une nuit en enfer ?

Vampires, vous avez dit vampires ?

Le Dracula du Bal des vampires de Roman Polanski

FRINGALE PERMANENTE

Et si le sang n'était qu'un véhicule d'une entité bien plus abstraite qu'est l'énergie de la vie ? Le vampire survit par la mort de sa proie. Certains détournements ont amené les auteurs à insister davantage sur les retombées que cela engendre sur la victime. La vampirisation s'approche ainsi du concept de perte d'énergie sans nécessairement de bénéfice pour l'agresseur.

Boogiepop Phantom (Minakami Seishi, Mad House, Dybex)

BUVEUR D'ÂMES

Dans *InuYasha* de Rumiko Takahashi, une revenante la prêtresse Kikyo, pour survivre, doit combler l'absence de son âme dans son propre corps en absorbant les esprits environnants. La représentation graphique de cette énergie apparaît sous une forme gazeuse et permet de dissocier l'immatériel du corps reel. Autre mort à devoir survivre en se nourrissant d'âmes, Daniel Garner, héros du jeu Pc *Painkiller* doit faire face à des hordes de démons pour obtenir sa place au Paradis et enfin échapper au Purgatoire.

L'absortion physique est la capacité pour un personnage de vampiriser sa proie en s'octroyant ses capacités physiques ou en l'absorbant dans son intégralité. Il n'est plus question d'énergie et de force mais de réelles capacités physiques. Riyuji dans le manga *DNA-2* de Masakazu Katsura, possède le pouvoir de moduler son ADN en y intégrant celui des personnes avec qui il entre physiquement en contact. Il apparaît physiquement sous différentes formes et utilise les performances athlétiques de ses victimes. Ce pouvoir est « gratuit », il ne constitue en rien une obligation pour survivre.

Dans *Ima* de Tetsuro Amino, le frère de l'héroïne se retrouve ingéré dans l'ignoble et invincible créature Zeiram. Il apparaît important de bien dissocier ce cas avec de la possession pure puisqu'il s'agit bien du corps physique qui est intégré.

POSSESSION ET SCHIZOPHRÉNIE

Au sein d'un même corps, une personnalité peut se nourrir des souffrances de l'autre, de ses peurs, de sa colère. Junta, de *DNA-2* abrite le mega-playboy dans son corps, qui se nourrit de sa colère et de son impuissance du jeune homme et prend possession progressivement de l'enveloppe charnelle. Sasuke dans *Naruto* (Masashi Kishimoto) subit la malédiction d'Orochimaru par une morsure dans le cou. Cette blessure décuple sa puissance au detriment de sa personnalité propre. De façon encore plus sournoise, le personnage d'Elric dans la saga du même nom de Michael Moorcock nourrit son épée des âmes des gens qu'il pourfend en échange de la vitalité qu'elle lui confère. L'homme et son épée ne constitue qu'une seule et même entité à travers une interdépendance.

Inu Yasha (Takahashi Rumiko Shogakukan - Kana)

ABSORPTION IMMATÉRIELLE

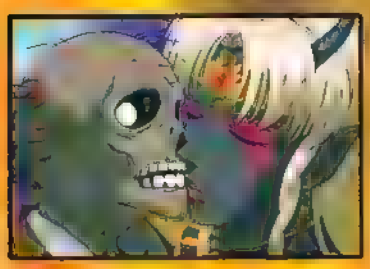
Sont ainsi concernées toutes les formes de nourritures qui ne constituent pas l'essence vitale de la victime ni son intégrité physique. Jonouchi dans *Boogiepop Phantom* étanche sa soif en absorbant les mauvais souvenirs de ses proies, représentés sous la forme d'insectes. Il réalise une action positive sur sa victime en lui retirant ses remords et regrets. Dans le *Silmarillon* de J.R.R Tolkien, la créature d'Ungoliant, gigantesque araignée, se nourrit de la lumière des créatures vivantes et de l'éclat des richesses.

Morm

Etes vous prêt à affronter l'Enfer de DANTE ?

3 Intégrale DVD

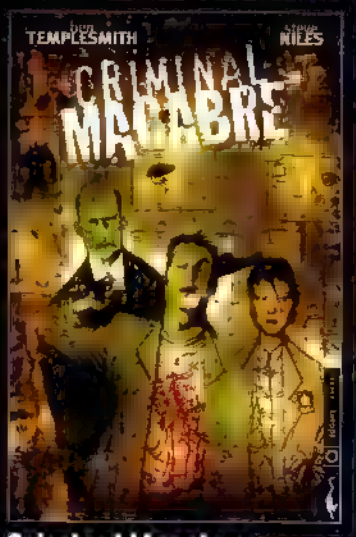
par l'auteur de Goldorak



KAZE
www.kaze.fr

Disponible actuellement

3 DVD VIDEO



Criminal Macabre
Ben Templesmith
Steve Niles

L'Irlandais, t.1 Eva
Arnaud Guillois

POLAR
ATTITUDE

L'IRLANDAIS

dans toutes les librairies
à partir de juin

Vampirella de Michael Kaluta (NBM Publishing)

CALLIOPE

© Universal Pictures 2004

Sangre : © Tournon-Carrabas / Colombo

GABRIEL DELMAS

VAMPYR

DRACO MALEFICUS IMPERATOR

Au nom de Satan Votre Seigneur et en vertu des pouvoirs qui nous sont conferes par les extra-terrestres maudits et les vampires de l'Ordre du Dragon Noir, nous te sacrons, toi, Veron l'apostat, dix-huitieme Antechrist et grand clown macabre du carnaval humain.

Vampyr : © Tournon-Garabas / Delmas